XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

ECCEZIONALE!
DUE DEMO
ORIGINALI
GIOCABILI !

ARABIAN NIGHTS

LE MILLE E UNA NOTTE SU AMIGA!

LIONHEART

LO STRAORDINARIO PLATFORM
DELLA THALION!

TUTTO QUELLO
CHE DOVETE SAPERE
SUI NUOVI SISTEMI
DELLA REALTA' VIRTUALE

RECENSITI PER VOI: CHAOS ENGINE - LEMMINGS II THE TRIBES - SLEEPWALKER
ACTION SPORTS - DRIBBLING - SPACE CRUSADE: VOYAGE BEYOND

ALLEGATI 2 POSTER IN OMAGGIO!

Anno III Numero 16 - Aprile 1993 - Lire 7000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA - PC
NUMERO 52



SERPENT ISLE: L'ULTIMA MERAVIGLIA DELLA ORIGIN

BODYBLOWS: I TEAM 17 DEMOLISCONO STREET FIGHTER II!

DOGFIGHT: L'ULTIMO SIMULATORE TARGATO MICROPROSE

DESERT STRIKE ARRIVA SULL'AMIGA

Numero 52 - Aprile 1993- Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

TGM A TUTTA AZIONE

Uffa, quanta fretta! Non sei riuscito nemmeno a mettere il resto nel portafogli che subito ti sei messo ad aprire la rivista di questo mese. Dai, un po' di calma! Facciamo quattro chiacchiere. Come dici? Non vedi l'ora di inserire il dischetto nel tuo computer e formattarlo? Ma sei fuori? Guarda che quello che c'è all'interno di TGM Action NON è un dischetto vergine (cos'è quel sorrisino?) ma è un floppy di tutto rispetto con due demo davvero straordinari. Si tratta di un incredibile arcade fantasy e di un platform molto divertente ispirato agli arabi.
Hai capito adesso? Dai, libera la finestrella del dischetto dal cursore nero, proteggi in scrittura il floppy. Su, dai, te l'ho già detto che non devi formattarlo, devi inserirlo nel tuo Amiga e poi accendere il computer. Cosa? Hai un Machintosh? Allora, scusa ma credo tu abbia sbagliato rivista. Come dici? Che ti piacciono molto i giochi? Allora credo che tu abbia sbagliato computer! Comunque sia perché non vai da un tuo amico che ha l'Amiga e provi un po' a giocare sul suo con il tuo dischetto?
Ah, è quello che stai facendo? Bene, bravo.
Come dici? Hai passato tutta la notte dal tuo amico a giocare con il dischetto di TGM Action e una volta tornato a casa hai lanciato dalla finestra il tuo Mac? Ma dico io, non potevo passare lì sotto in quel momento?
Cosa? Sei andato a comprare un Amiga perché sei rimasto affascinato dai giochi che hai trovato sul dischetto questo mese? Bravo, continua così!

Buon divertimento,
Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta - Assistente alla Redazione: Stefano petrullo
Redattori: Marco Auletta, Alessandro Rossetto, Stefano Giorgi, Mirko Marangon, Stefano Petrullo, Massimiliano Pescatori, Andrea Della Calce, Andrea Orchesi, Giovanni Papandrea.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica: Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano
Tel. (02) 690.01.255 - Fax (02) 690.01.277 - Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano - Pubblicazione Mensile - In corso di registrazione presso il tribunale di Milano - Pubblicità inferiore al 70%
Arretrati: il prezzo di copertina più Lit. 5.000 per spese postali

LIONHEART

THALION (SOLO 1 MB)

Avete già caricato il dischetto? Siete già rimasti di sasso? E se calcolate che non è nemmeno tutto il gioco...

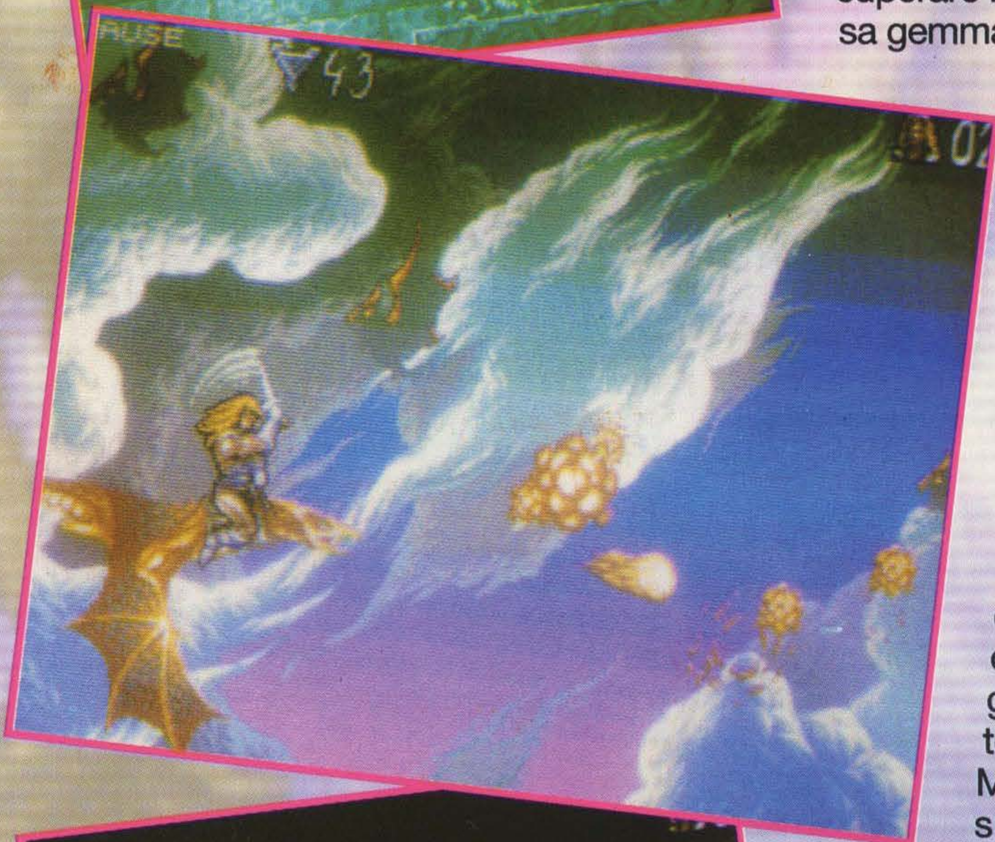


La Thalion sta avendo un periodo particolarmente fortunato, infatti dopo l'uscita del fantastico No Second Prize, tutti attendevano l'arrivo di questo Lionheart, che nei demo circolanti da qualche mese a questa parte, aveva sconvolto un po' tutti.



Adesso il gioco è stato ultimato e a giorni arriverà sugli scaffali di tutti i negozi, quindi per allietarvi l'attesa (e per farvi sbavare senza limiti) questo mese abbiamo deciso di regalarvi il demo di questo gioco.

Ma andiamo per gradi; la storia narra di un certo Vladyn, una bestia metà uomo metà leone di Lernia a cui viene chiesto di recuperare il Lionheart, una favolosa gemma dai poteri illimitati.



Vladyn, tipico mercenario, accetta subito, ma non immagina neanche lontanamente i guai in cui si sta per infilare! Infatti la sua donna, Ilene, diventa a causa di un sortilegio completamente di pietro e va in giro per tutta Milano ad arrestare i tangentomani... ooops!!! mi sa tanto che sto un po' divagando, ma di questi tempi...

Ma riprendiamo il discorso; come avrete capito il vostro compito sarà duplice, dovrete recuperare la gemma, più una misteriosa collana che riporterà in vita la vostra amata Ilene.



A questo punto andate a casa, aprite il baule, vi infilate la vostra indistruttibile armatura (a dir la verità non è che vi copra tanto...) e naturalmente la vostra fida spada (per il potere di Grayskull!!! Scusate ma sono un po' fuori di testa!).

La strada per il castello di Norka (secondo voi dove si poteva trovare una gemma dall'incommensurabile potere?) è lunga e difficoltosa, quindi perché non prendere il nostro fido drago e farci comodamente trasportare fino alle porte dell'oscuro maniero?

Come dite? Troppo facile? in effetti la sfiga del povero Vladyn colpisce ancora; dopo pochi minuti di volo una nave volante appare dal nulla ed in pochi secondi cattura il drago del nostro eroe, il quale precipita in pieno territorio ostile.

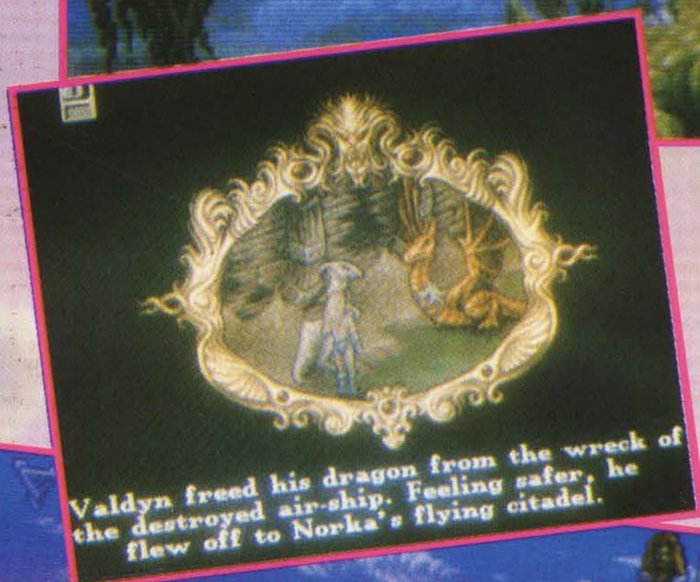
Dopo essersi ripreso, si rende conto che il suo viaggio sarà ben più lungo di quello che aveva previsto, insomma una lunga camminata lo attende, così come lo attendono mostri di ogni genere che faranno di tutto per papparselo!

Comunque sia il gioco (ve ne renderete presto conto) è davvero molto difficile, ma non vi preoccupate i programmatori hanno inserito parecchi aiuti per facilitare la vostra missione; sparsi nel livello troverete varie pozioni che vi restituiranno energia, sotto forma di

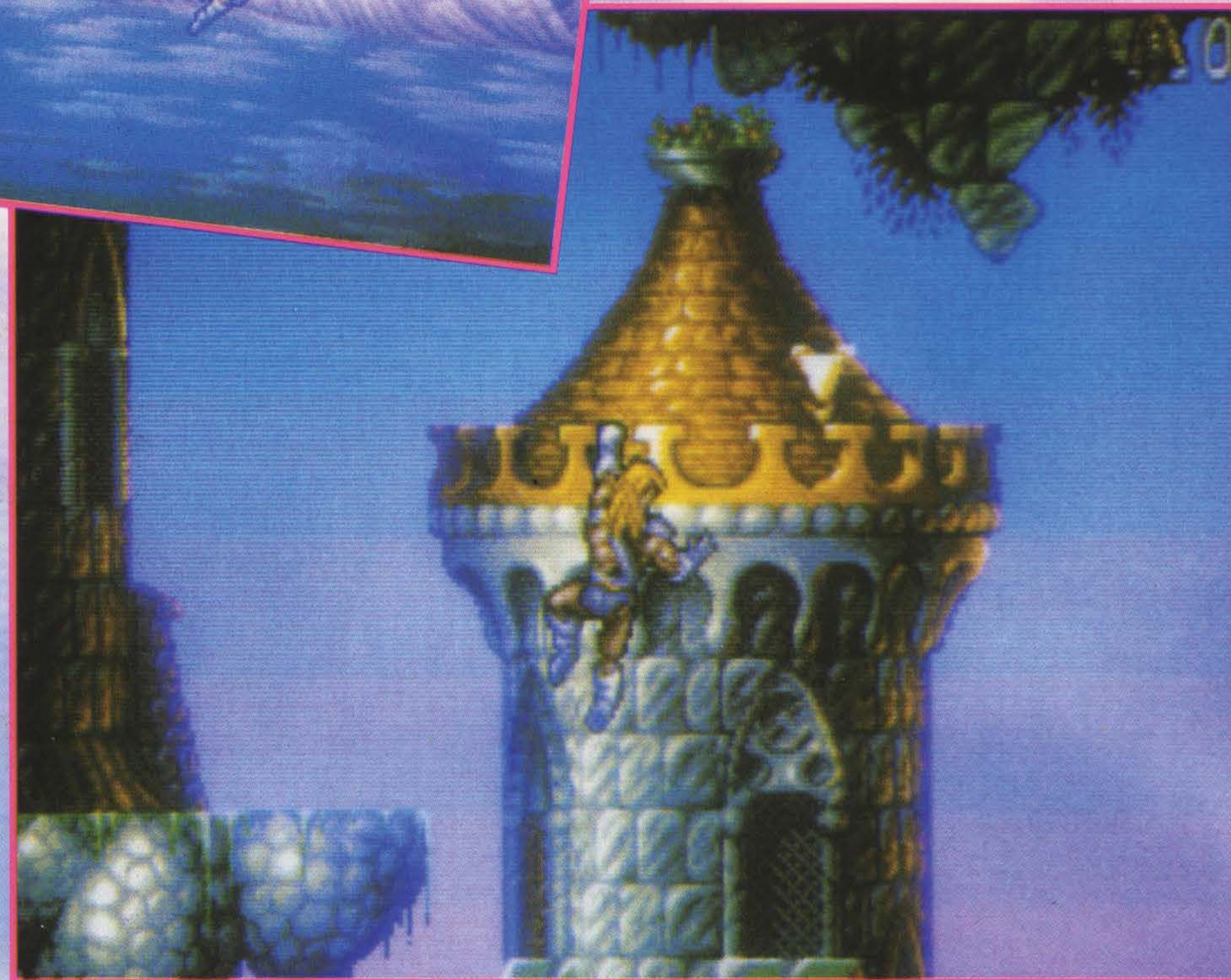


cuoricini.
Ma Lionheart va oltre il semplice platform-game con vari affettamenti, probabilmente (ma forse dovrei dire indubbiamente) questo programma sfrutta al massimo le caratteristiche dei chip grafici dell'Amiga, spremendo al massimo Agnus & Denise.
La grafica offre qualcosa come 600 colori su schermo, 6 strati di parallasse per le nuvole e un incredibile scrolling in tutto e per tutto uguale (forse meglio) a quello presente nel coin-op di Street Fighter II.
In pratica il parallasse realizzato per lo stagno si muove come se fosse in prospettiva, l'effetto è talmente sconvolgente che ogni paragone con altri giochi diventa superfluo (in pratica non esiste!).
Anche il paesaggio su cui cammina Vladyn non è come sembra; grazie ad una particolare tecnica di copper, i programmatori hanno conferito al fondale molti più colori di quanti si possa immaginare (altro che 32!!).
Anche per gli sprite è stata dedicata una grande cura, ognuno di essi dispone di un grosso numero di fotogrammi, ed in particolar modo Vladyn stupisce per il numero di frame di animazione.
Vi accorgerete che anche il sonoro non è stato minimamente trascurato, grandiose musiche, perfettamente d'atmosfera, accompagnano le gesta dell'eroe.
Nella versione finale vi saranno ben 14 livelli, disposti 4 dischetti, contenenti anche la fantastica introduzione e la scena finale; a proposito di scene finali, vi comunico fin da ora che esistono 2 modi di terminare il gioco, il primo consiste nel recuperare il Lionheart senza però salvare l'amata Ilene, il secondo invece e più complesso, infatti dovrete trovare un magico gioiello, nascosto all'interno di un livello segreto che si trova.... non ve lo dico (ah, ah, ah, come sono sadico!).
Tra le altre cose presenti nel gioco completo, vi sarà la possibilità di usare il secondo tasto del joystick per saltare (nel demo questa opzione si attiva tramite il tasto HELP) e tre livelli di difficoltà (Normal, Hard e guarda caso, Lionhard).
Un plauso quindi ai programmatori, che oltre ad aver realizzato IL platform per Amiga, hanno decretato ancora una volta la superiorità di questa macchina nei confronti delle ben più osannate console quali il Megadrive e il Super Nintendo.
Adesso spero vivamente che alla sua uscita decidiate di comprarlo originale, visto che un'eventuale seguito dipenderà fortemente dalle vendite (insomma un Lionheart II su A1200 sarebbe qualcosa di fantastico, non pensate?).
Adesso lo spazio è davvero terminato, quindi mi congedo consigliandovi di guardare nel livello della lava, infatti é proprio li che si trova il livello segreto... bye, bye.









AMIGA (SOLO 1 MEGA)



ARABIAN

Se per caso foste alti il doppio del diametro della vostra testa, indossaste un fez rosso e portaste un orecchino come vi sentireste?

Piuttosto buffi, immagino. Beh, perlomeno bassi. Basterebbe mettervi un paio di occhiali, in una mano una frusta, nell'altra un joystick, davanti uno schermo con X-Wing (mentre gli altri stanno a lavorare), addosso una camicia a scacchi blu e neri e un paio di Levi's 501 neri, in bocca un "Non ci vengo alla partita, non mi piace il basket" e potreste essere una copia sputata di Marco "Sì, dici sempre così" Auletta (dico sempre che gli do una mano a chiudere TGM Action; a essere sinceri è vero, ma ultimamente è vero anche che gliela do sul serio, la mano). Io mi sentirei la caricatura di qualcuno del tipo eroe della tv o dei fumetti (e qui probabilmente MA avrà inserito una nota che confermi queste mie affermazioni...). Comunque l'importante alla fin fine è come si sente e cosa pensa il protagonista di questa avventura. Che avventura? Beh, cercherò di aiutarvi: siete probabilmente in oriente, siete presumibilmente arabo o volete passare per tale (o siete abbastanza imbecille da vestirvi in quella maniera senza una buonissima ragione), avete una bellissima fidanzata che è una bellissima principessa, avete una bellissima fidanzata che è stata rapita (sì, la stessa di prima. Non ho detto ancora il vostro nome, ma di certo non è Giacomo Casanova), siete rinchiuso nelle umide e squallide segrete di una prigione e, infine, siete il protagonista di un platform-arcade-adventure-del-cioccolato-qualcosa-di-nuovo-e-una-sorpresa. Allora? Bravi! Invece no, incredibilmente non si tratta del Principe di Persia. Innanzitutto sembra che il personaggio sia uscito veramente da una caricatura (è molto tondeggiante, non alla giapponese, ma sempre e comunque tondeggiante), e poi il gioco, nonostante la similitudine degli ingredienti, offre un feeling completamente differente. Il risultato di questo remixaggio (al quale, bisogna pur ammetterlo, sono stati aggiunti degli elementi puzzle) è un titolo molto divertente; gli enigmi non possono essere definiti difficili, ma contribuiscono comunque ad animare ancora di più il gioco; vi faccio un esempio: nel primo livello del demo per aprire l'ultima porta dovete avere dei chiavistelli che vi possono essere forniti solo dal prigioniero appeso al muro. Per abbassare il prigioniero però vi serve una leva e, per trovarne una vi converrà aiutare l'incantatore di serpenti. Raccogliendo sessantacinque gemme, infatti, il grassone vi cederà, in cambio dei sopracitati gioielli, un serpente che, guarda caso, sarà





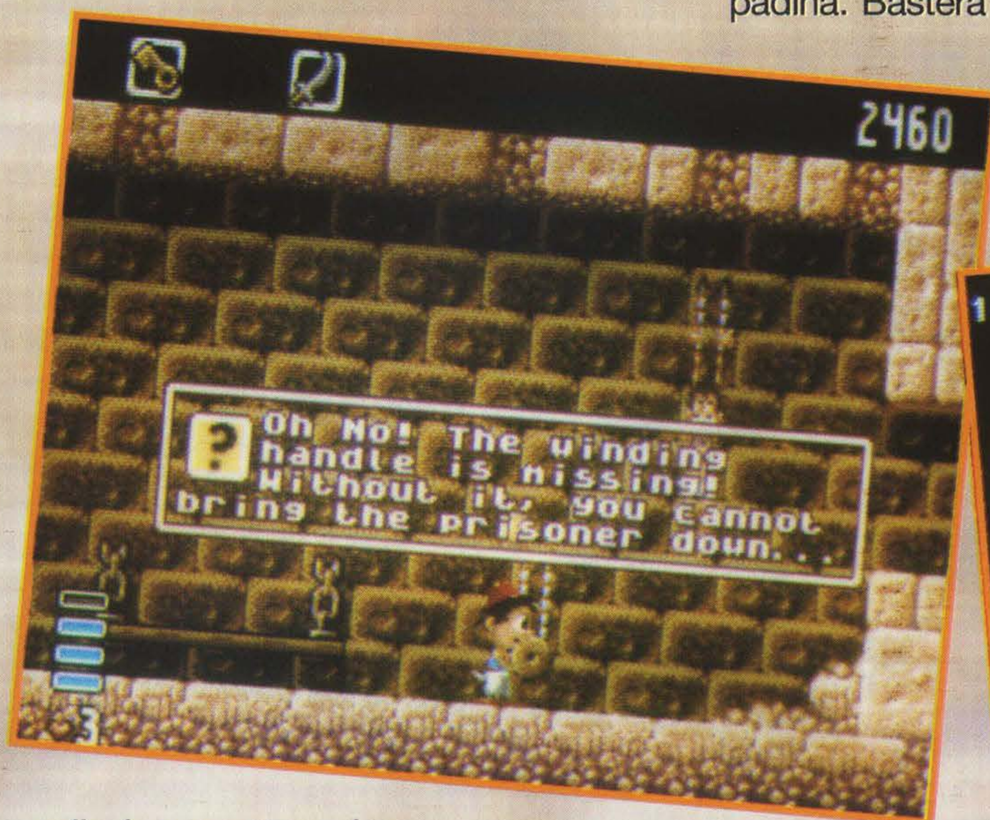


"sull'attenti" in una posizione che ricorda molto qualcosa... (togliti il risolino dal faccione, MA. Il serpente ricorda la manovella per l'argano col quale si abbassa il prigioniero, NIENT'ALTRO). Nel secondo livello del demo dovrete, invece, governare un carrello in una corsa impazzita attraverso una miniera abbandonata, raccogliendo nel frattempo il maggior numero di diamanti (abbandonati come la stessa miniera), cercando disperatamente di seguire le frecce e facendo registrare il minor tempo possibile. Come vedete non si tratta di un semplicissimo vai e raccogli o vai e avanza di livello eliminando qualcuno qui e lì. Un'idea carina anche quella di seminare degli aiuti in giro: voi state camminando e improvvisamente vi si accende sopra il testone una bella lampadina. Basterà schiacciare il pulsante mentre essa vi lampeggia sopra il crapone per veder comparire un testo (rigorosamente in inglisc) che vi darà un qualche spunto per continuare l'ardua impresa di finire il livello in cui vi trovate. Tutto questo quindi contribuisce a formare un titolo dalle caratteristiche molto buone: grafica molto colorata, molto in stile cartoon col personaggio col testone e animazioni comunque sempre demenziali o divertenti; la giocabilità è piuttosto elevata.

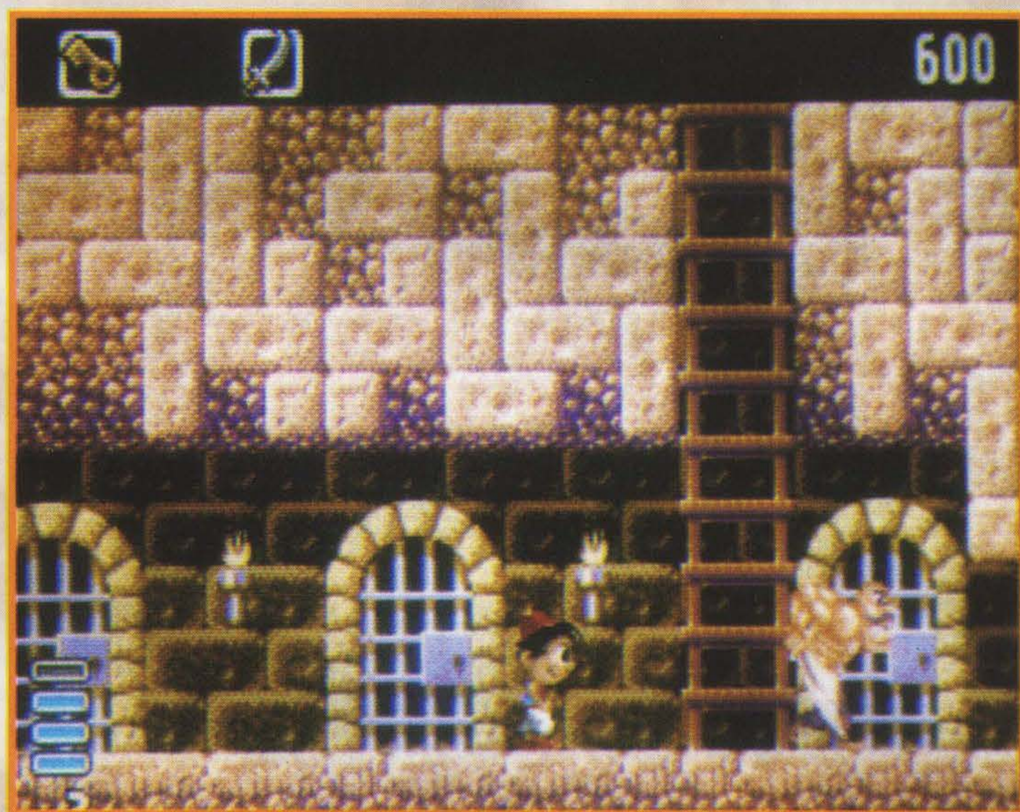
Che rimane da dire? Boh, non ho mai scritto il pezzo sul demo di TGM Action, quindi vi auguro "Buon Divertimento" e vi lascio andare a smanettare. Augh.

Alex











NIGHTS

OGNI MESE IN EDICOLA

18
ANNO 3
NUMERO 18
APRILE 1993
LIRE 5000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

132 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

FATAL FURY 2
LA LEGGENDA CONTINUA

FUORI DA QUESTO E SU UN ALTRO MONDO SU MD E SNES

MAZIN SAGA
IL RITORNO DI MAZINGA

MUHAMMAD ALI
PICCHIA IL MEGADRIVE

VALKEN
L'ATTACCO DEI NIPOTINI DI GUNDAM

INVASIONE GAME BOY

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

TEAM 17

SUPER FROG

Vi siete mai chiesti in che condizioni possa vivere un principe rana. Giocate a SuperFrog e ve ne renderete subito conto!

Non è assolutamente vero che Superman è morto. Nient'affatto, noi di TGMA ne abbiamo le prove! Super Man è ancora vivo, solo che è stato trasformato in una rana. Se Super Man fosse stato una persona normale, sarebbe stato trasformato in una rana normale, se invece fosse stato un principe in un principe rana, ma siccome lui è un super eroe si è tramutato in una Super Rana. Le false notizie della sua morte sono state divulgate perché si vergognava come un anfibio, e allora, meglio morto che rospo.



Super Frog è un platform game stile console, ovvero molto bello e molto giocabile. Il personaggio principale è - ma guarda caso - una rana (chi l'avrebbe mai detto NdNuke). La visuale e posta lateralmente, SFrog può saltare, correre, e fare tutte quelle azioni divenute di norma per un gioco del genere.

Tutti i livelli sono popolati dalle più bizzarre forme di vita, come dei calabroni (che a quanto pare fanno uso di steroidi, altrimenti non si spiegherebbe la loro mole NdNuke), lumache (vedi calabroni) esauriti in aeroplano e tante altre infide forme di vita.





Sparpagliati qua è la per Anabolilandia, si sono un pompilione di oggetti che aspettano solo di essere raccolti. Si parte dalle classiche monetine, per poi finire con i classicissimi bonus. Alcuni di quest'ultimi sono: delle ali che vi permettono di librarvi in volo, energia extra, punti, ecc...

Il gioco è formato da 6 mondi per un totale di 20 livelli, in'oltre sono incluse delle sezioni spara e fuggi e una dove vi cimenterete con una diabolica slot-machine.

Per difendervi dai continui attacchi dei malintenzionati, avrete in dotazione un'arma non tanto tanto convenzionale, tale ordigno non è nientemeno



che una testa con tanto di occhi. Lanciatela addosso agli avversari per procurargli del dolore fisico.

La grafica veramente carina, molto chiara e nitida, risulta molto rilassante da guardare. Il sonoro è nella media, sebbene non brilli di luce propria risulta abbastanza azzeccato. Per quanto riguarda la giocabilità non ho niente da eccepire, si mantiene su livelli medio alti per tutto il durare del gioco. Una volta preso in mano Super Frog è molto difficile che lo mollerete tanto presto.

Giovanni *"J.J.Roy Nuke"* Papandrea

PRIME MOVER

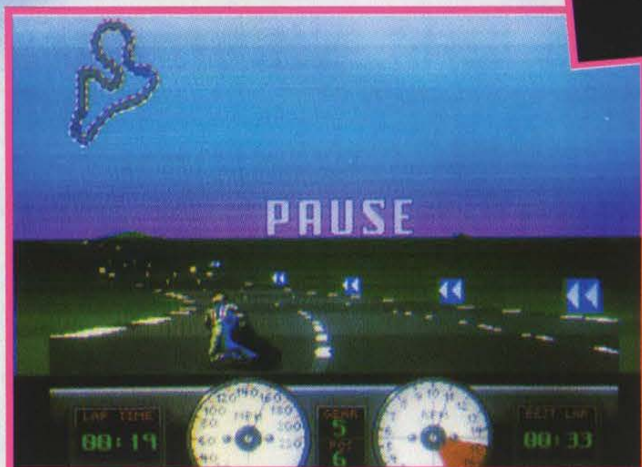
PSIGNOSYS

Possedere una moto veloce, potente e aggressiva è praticamente il sogno di ogni giovine. Questo gioco viene incontro a tutti quelli che sono rimasti fregati dal nuovo codice della strada e non possono più permettersela.



Eh già! Non vogliono proprio farci più guidare la moto, il nuovo codice della stada è una vera mazzata sulle gengive a tutti gli aspiranti motociclisti. Se non si ha una certa età, niente motociclo "pesante", ma cosa fare se si ha la passione, e guidare è una questione di vita? Esattamente niente! Per fortuna noi facciamo parte di un'altra categoria, quella dei videogiocatori, e quando la voglia si fa tanta, ecco che ci viene in contro la nostra bella simulazione (almeno serve per alleviare un pelino il dolore). Prime





Mover fa parte di questa cateroria essendo sostanzialmente un bel gioco di guida.
Le moto che si possono scegliere non sono molte, ma lasciatevelo dire, sono veramente mozzafiato! I nomi con cui vengono chiamate non coincidono con quelle reali, anche se guardandole le si può comodamente associare ai bolidi più feroci che vediamo quotidianamente in strada.
Una volta scelto con che tipo di veicolo si vuol correre, inizia la parte corsifera. E' bene precisare che la visuale è posta da dietro, praticamente vedete in primo piano sullo schermo la moto che guidate. A questo punto vi portate sulla griglia di partenza e... via una bella impennata e si parte.
Per portare a termine una gara bisogna fare un tot di giri prestabiliti, arrivate primi e sarete i campioni. Le cose però non sono così facili come sembrano, uno perche non siete soli a correre (gli avversari dove li vogliamo mettere?), due perche dovete destreggiarvi in caotici (almeno per le prime partite) cambi di marce, e tre perché i ciurcuiti non sono di per sé molto facili.
Lo scrolling è qualcosa di fluidissimio e velocissimo, mentre il resto della grafica è veramente di buona fattura. Per quanto concerne il sonoro il mio personalissimo giudizio è: più che adeguato.
La giocabilità è davvero grande, Prime Mover risulta avvincente e diabolicamente conivolgente sin dalla prima partita. Il codice stradale vi da ai nervi? Sfogatevi con questo!

Giovanni
"motociclo motocarrozzeta, impenna inchioda e va a manetta"
Papandrea



SUPERHERO

PSYGNOSIS

Look at what's happened to me, I can't believe it myself...

Per chi avesse memoria corta o non sapesse l'inglese o non avesse mai visto la serie televisiva di cui mi accingo a parlare (e quindi non ne avesse mai sentito la sigla iniziale), queste sono le prime parole della canzone introduttiva di "Ralph Supermaxieroe". Cosa c'entra? Beh, visto che qui si parla di supereroi... E bisogna dire che qualcosa in comune con Ralph il supereroe del giochillo ce l'ha... Ma procediamo per gradi.
Super Hero è un gioco in cui prima vi dovrete creare un personaggio e poi lo dovete far sopravvivere nel duro mondo della criminalità organizzata. Sarebbe bello finire la preview qui, vero Marco? Via, dai, metti giù quella sedia... La parte più interessante del gioco, almeno a questo punto di sviluppo, è certamente la creazione del personaggio: vi trovate in un laboratorio e, su un tavolo alquanto rozzo, vedrete comparire davanti a voi un essere umano (e più) di cui sarete in grado di determinare le varie caratteristiche, a partire dal sesso, fino al colore del costumino, dei capelli e della pelle per arrivare infine ai poteri (non scommetteteci su quest'ultimo punto; quando ho visto una prima versione del gioco a Las Vegas mi sembrava ci fosse, ma non era una cosa sicura e nel demo che ci è giunto ora la sezione di "creazione" non era implementata). Per quanto riguarda la parte platform i dubbi che sorgono sono molteplici: il controllo è abbastanza ostico, con il super o la super che zompetta per lo schermo mancando clamorosamente le piattaforme e cadendo quindi nell'oblio, o che viene ferito da improbabili nuvole di vapore (chissà cosa cucinano in quella città) e da energumeni che, sportisi da una finestra, lanciano massi. Per quanto riguarda la voce "picchiare" i mutamenti non sono visibili: un pugno normale e uno speciale sono tutto ciò che viene offerto e le gambe il bestione le usa solo per saltare (considerando quanto salta ci si potrebbe anche accontentare...). I cattivi muoiono dopo un discreto numero di cazzotti e, schiantando (è toscano, MA), lasciano cadere polli, lattine di qualche imprecisata bevanda che a volte vi cura, altre v'indebolisce e alcuni hamburger (tipica dieta del supereroe medio americano). Che dire? Trattandosi della Psygnosis ci si poteva nettamente aspettare di più; d'altro canto essendo i programmatori quelli della Tiertex ci si poteva aspettare anche di meno... Speriamo si ravvedano e che il demo sia ancora a uno stadio primitivo. Ciao.









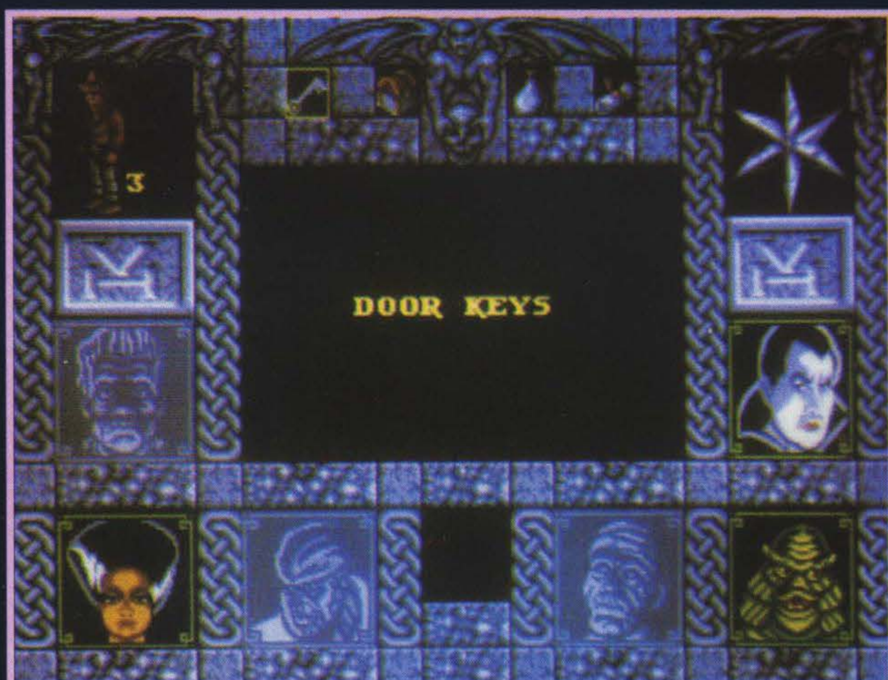
Alex

OCEAN

Universal Monsters

Vediamo se riuscite a dirmi i titoli di dieci tie in che hanno avuto successo. Vabbè di cinque. Tre?

Ok, penso che la premessa sia abbastanza chiara. Questa volta si tratta della licenza di "sfruttare" l'immagine dei vari mostri della Universal. Quindi aspettatevi una serie di creature che facevano tremare di paura folle intere... un paio di decenni fa o forse più. Comunque direi di lasciar perdere le ciance e di passare al gioco. Si tratta fondamentalmente di un'avventura grafica con visione isometrica. Il vostro personaggino (una specie di Indiana Jones) dovrà aggirarsi in un mondo pieno d'insidie (del tipo che si trova comodamente dietro casa) quali punte che sporgono dal terreno, buche dalle quali escono getti di fuoco e via, discorrendo. L'interfaccia grafica è piuttosto grama: sembra di usare una versione per sessantaquattro riveduta e corretta; la visuale è decisamente falsata dalla prospettiva isometrica, gli sprite sono grossolani e le animazioni un po' scarse. Ciò che "salva" il gioco è forse l'avventura in sé, con i vari enigmi da risolvere; gli zombi e gli altri mostri famosi da cui fuggire richiamano in maniera divertente l'atmosfera dei vari film (talvolta un po' squallidi) di cui erano i protagonisti. Sembra un tentativo (vedremo più avanti se riuscito o meno) di sacrificare la grafica al concept del gioco. Per quanto riguarda la giocabilità le note non migliorano di molto: è piuttosto difficile capire dove state andando, quanto una cosa sia distante da voi o dal pavimento e l'effetto di "fade" (parola usata principalmente come eufemismo, credetemi) al momento di passare da una stanza all'altra è alquanto disorientante. Unito a tutto il resto non fa una grande impressione e il pensiero che sorge spontaneo è che nemmeno questa volta si riuscirà a sfatare il mito del tie in che non sopravvive alle aspettative. Comunque anch'io sono umano e preferisco aspettare l'uscita del gioco per pronunciarmi definitivamente pro o contro i mostri della Universal. Eppoi non si sa mai, dovessero venirlo a sapere potrebbero decidere di venire a farci una visitina in redazione (potremmo fare finalmente una bella festa con della bella gente, eh MA?)...





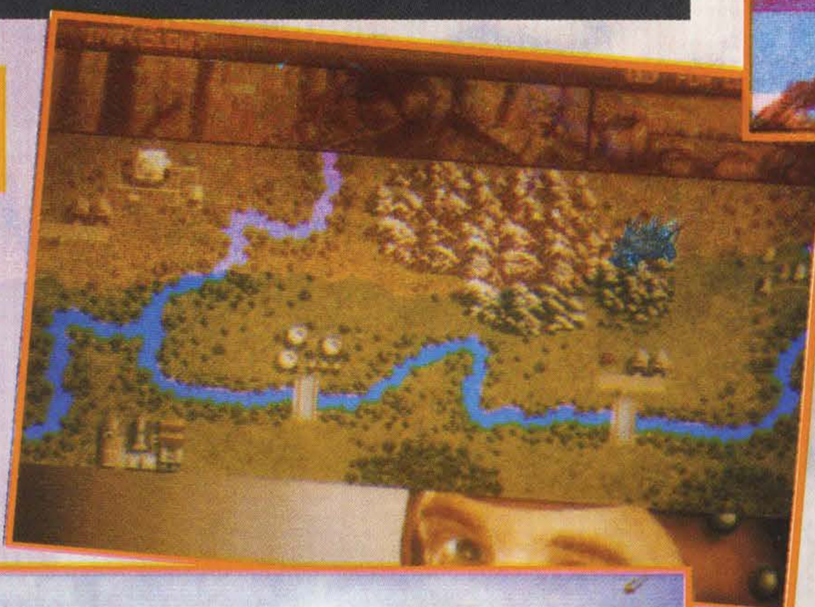


Alex

The Ancient Art of War in the Skies

MICROPROSE

The Ancient Art of War in the Skies, uscito qualche tempo fa per PC, utilizza lo stesso schema di gioco del remoto The Ancient Art of War e del suo "seguito" The Ancient Art of War at





Sea (un bel 10 alla fantasia nella scelta dei titoli...), e cioè un simpatico ed accattivante misto di strategia e di azione. Il vostro obiettivo in TAAOWITS è quello di spedire i vostri caccia e i vostri bombardieri verso il territorio nemico per distruggere o occupare la capitale, prendere possesso dei preziosi aereoporti, spazzare via le forze aeree o fare in modo che si arrendano. Quaranta campagne fra storiche e ipotetiche, dogfighting e bombardamenti, avversari come il Barone Rosso, il Kaiser Wilhem e il generale francese Foch sono solo alcuni degli elementi dell'ultima conversione della Microprose, che include comunque, oltre a parti prettamente arcade, anche una serie e particolareggiata parte strategica. Con l'ausilio dell'antico maestro Sun Tzu, che vi seguirà nelle vostre prime missioni, imparerete a portare avanti la vostra strategia e i vostri schemi d'attacco, a destreggiarvi nei complessi meccanismi di una battaglia giocata sulla carta, a tracciare un percorso che vi permetta di evitare la contraerea avversaria, prima naturalmente di buttarvi a capofitto nell'azione vera e

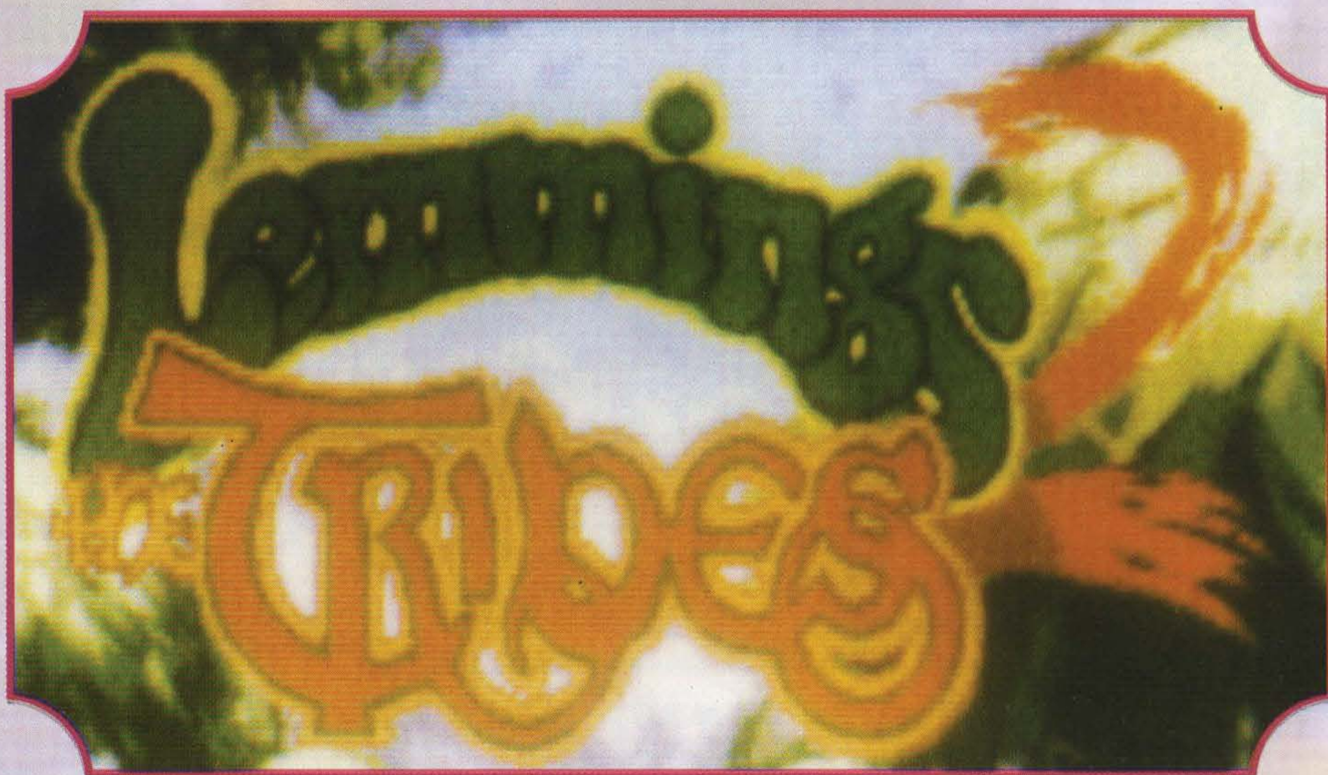


propria distruggendo città, ponti e scorte. Oltre a tutto questo The Ancient Art of War in the Skies offre anche un editor delle missioni, che permette di modificare quelle già esistenti e di crearne di nuove o addirittura di costruire delle campagne (sempre con la possibilità di scegliere storiche o ipotetiche) ex novo. Per ciò che riguarda l'aspetto tecnico del gioco la grafica è praticamente identica alla versione PC, se escludiamo una certa limitazione nei colori (la versione MS-DOS era stata programmata a 256 colori, quindi avremo probabilmente una conversione a 64 o 32) e aggiungendoci però uno scrolling, durante i combattimenti e durante lo spostamento sulla mappa, decisamente più fluido. Sul sonoro non possiamo sbilanciarci più di tanto perché il Paula non è sfruttato certo al limite delle sue possibilità, mentre possiamo sbilanciarci sulla data d'uscita prevista per l'aprile di questo anno. A risentirci.

Andrea Orchesi



PSYGNOSIS **SOLO 1MB**

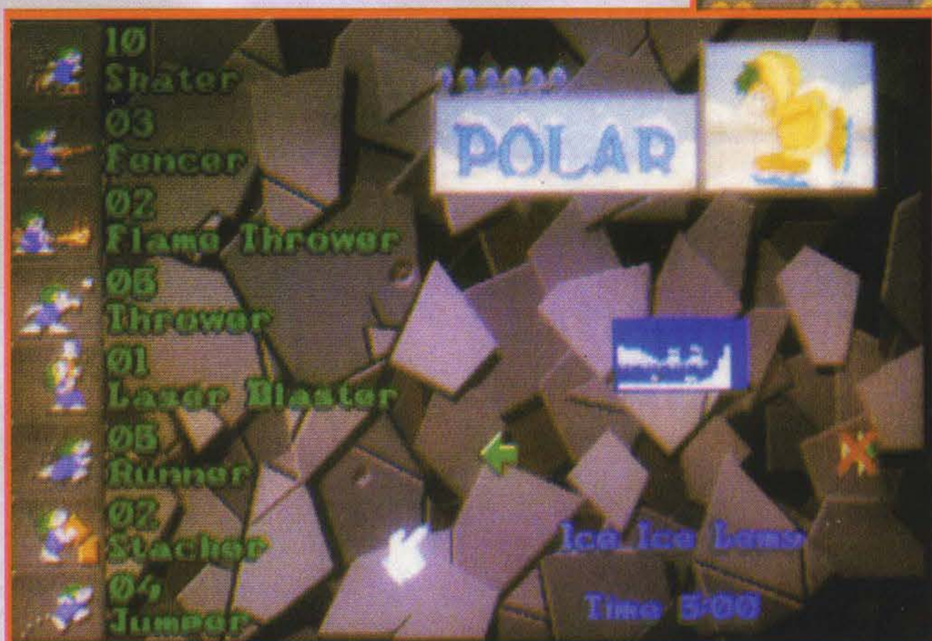


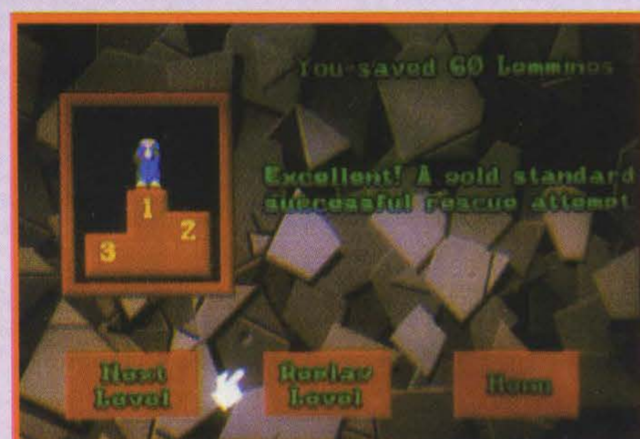
Sono tornati, sono tornati, sono tornati, sono tornati... ripetetelo per altre quattro volte, perché ora dovrete vedervela con venti tribù diverse!

Il primo episodio aveva una struttura decisamente semplice: venti quadri per ogni livello di difficoltà, un tot di lemming per quadro e così via. In questo nuovo-fiammante secondo episodio, le cose sono un po' diverse: la ridente terra dei lemming è in pericolo (inondazioni, terremoti e roba del genere, penso) e solo costruendo un'arca tutti gli abitanti riusciranno a salvarsi. per costruire quest'arca però sarà necessario riunire un antico talismano che è stato diviso in dodici parti e distribuito alle altrettante tribù di lemming sparse per l'isola. Ognuna di queste tribù appunto dovrà quindi attraversare il proprio territorio e riunirsi così in un laghetto posto al centro dell'isolottone - e indovinate dove stanno i problemi? Semplice: per arrivare alla meta, ognuna delle dodici tribù deve farsi strada per dieci quadri di difficoltà crescente, stando bene attenta a non perdere preziosi elementi: avrete infatti a disposizione sessanta lemming per "etnia", che vi dovranno durare per tutta la strada, ovvero se al primo quadro ve ne schiattano venti al secondo vi ritroverete con solo quaranta buffi animaletti.



A parte queste finezze, Lemmings II è una copia semi-esatta del suo predecessore: altre innovazioni sono rappresentate dalla possibilità di fare scrollare i quadri anche in verticale e non solo in orizzontale e dal ventilatore, una speciale opzione che permette di trasformare il puntatore in un indovinatecosa e spingere i lemming volanti in giro per lo schermo. Volete altre delucidazioni? Girate pagina!





Marco Auletta

CORRONO, VOLANO, NUOTANO, STRISCIANO



Niente paura, la temutissima enciclopedia Disney in quindici volumi NON è tornata a turbare i nostri sonni, è semplicemente un titolo come un altro per illustrarvi le possibilità dei nuovi lemming: in questo episodio, le abilità a disposizione sono ben cinquanta, e vanno dal lemming con gli stivali magnetici a quello con il bazooka, passando per l'arcere, lo sciatore, il corridore, il suonatore... C'è da impazzire!

VALUTAZIONE GLOBALE





LA GUIDA GALATTICA AL LEMMING

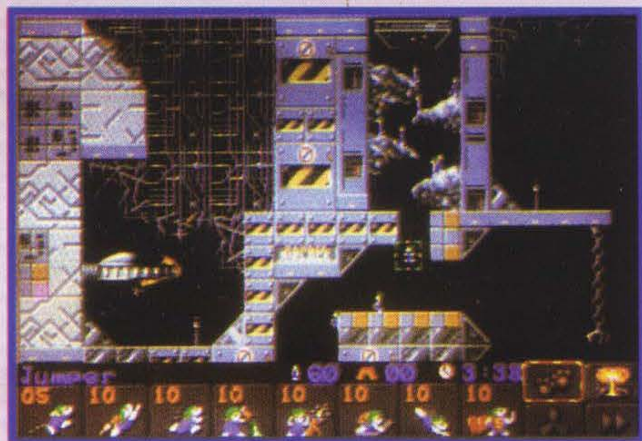
Il mondo dei lemming è diviso in venti regioni diverse: in ognuna di esse dovrete trattare con problemi differenti, ispirati all'ambientazione e comunque sempre insidiosissimi. Per raccapezzarvi un po', ecco questo prezioso vademecum...

CAVELEM

L'alba dei lemming! L'età della pietra di questi buffi animaletti non è esattamente il periodo più felice: malefici esseri nascosti nell'ombra, dinosauri-catapulta e un sacco di guai.



SPACE



Citazioni da Aliens, giganteschi droidi assassini, teletrasportatori e tanta atmosfera hi-tech. Molto bello da vedere, molto pericoloso da giocare!

POLAR

Tra palle di neve, laghi ghiacciati, pupazzi e sciatori imparerete a riscaldarvi con le esplosioni dei lemming... Oops! Forse è meglio salvarli...



HIGLANDS



Una pinta di quella forte! I rudi lemming di origine scozzese (ma hanno i capelli rossi! Non erano mica gli irlandesi?) si devono destreggiare tra Yorkshire terrier, botti e ostacoli tutti in tinta con il loro tartan.

CIRCUS

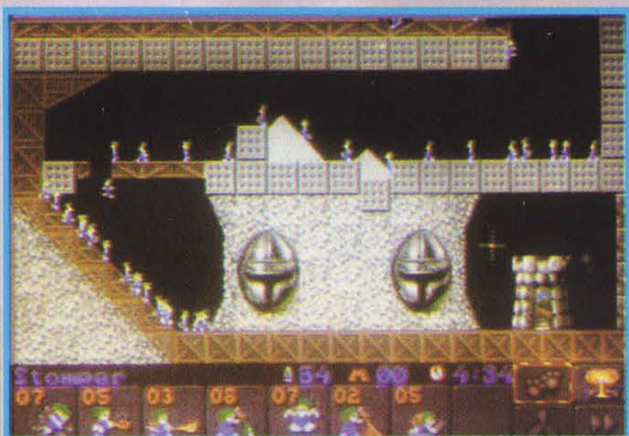


I più pazzi, scatenati e allegroni. Trampolini elastici, cannoni e un sacco di macello.

CLASSIC



Gli ordinari, banalissimi, normali, comuni lemming. Un gran divertimento!

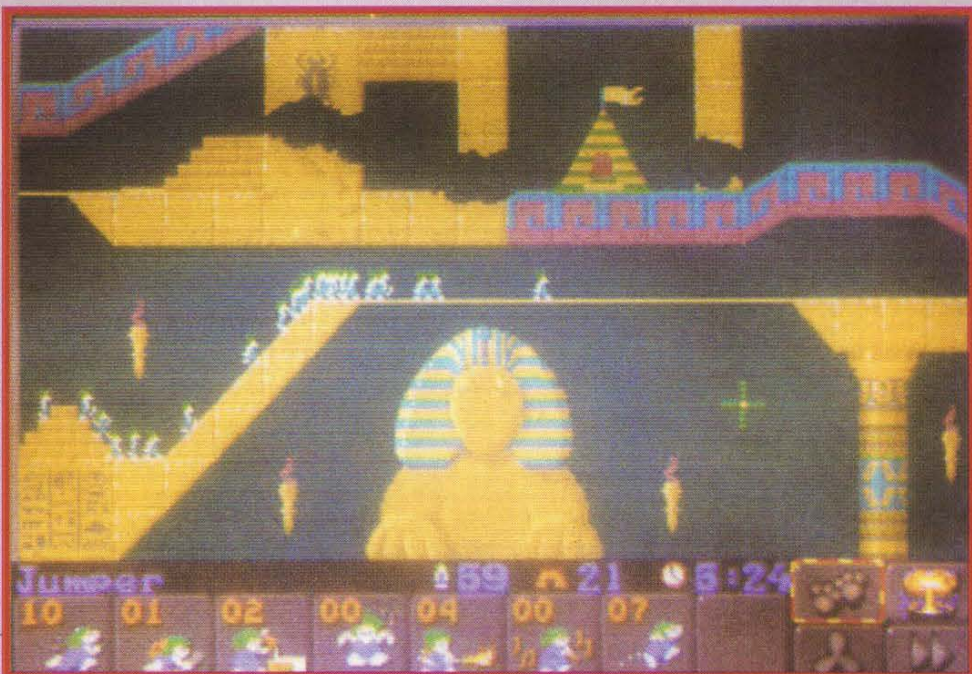


MEDIEVAL

Tra spade, castelli, catapulte e torrioni il passato non troppo remoto dei lemming è alquanto burrascoso. Quanti ne perderete questa volta?

EGYPTIAN

Walk like an egyptian... Le Bangles sono arrivate anche qui, provate un po' a far suonare un lemming e guardate gli altri ballare! Ma non fatevi distrarre, le trappole saranno anche vecchie di millenni ma funzionano ancora...



OUTDOOR

Tutti a fare quattro passi! Certo, andare in giro in sessanta non è proprio comunissimo, e nemmeno dover stare attenti a ogni singolo individuo (beh, forse professori e maestri ne sanno qualcosa), ma va bene lo stesso.





BEACH

Il caldo sole della Callemmingfornia ha già abbronzato i simpatici abitanti di questa zona, che dovranno passare indenni in distese di sdraio, palloni, castelli di sabbia e l'occasionale rifiuto.



SPORT

Hop, hop, hop! Vi voglio tutti in forma! Racchette, palle da tennis, da rugby, ancora trampolini elastici... ma niente potrà fermare gli allenatissimi incoscienti verdi...

SHADOW

Avete presente l'atmosfera del telefilm "Missione Impossibile"? La stessa cosa, solo che al posto di un team composto da quattro-cinque soggetti bene allenati ne avrete uno composto da sessanta sbadatissimi lemming.



Ma cos'è, la macchina per ricreare la mostruosa e oltremodo notturno-arabica realtà virtuale del caos redazionale?

THE CHAOS ENGINE

Un po' di tempo fa, o forse fra un po' di tempo... comunque sia, c'è una macchina incredibile, un esperimento fallito (?), un mix infernale tra elettronica e meccanica che improvvisamente, sfuggito al controllo del proprio inventore si rivolta contro di lui e lo ingloba! Infilando sonde all'interno del cervello dello scienziato il "chaos engine" acquisisce una personalità che altri non è che una visione contorta e deformata di quella dello stesso professore.



Inoltre la macchina (se così la vogliamo chiamare) riesce ad aumentare all'ennesima potenza le proprie capacità di manipolazione del tempo e della materia. Questa serie di eventi fa sì



che il "mostro" riesca a sfogare la propria rabbia paranoica e disumana sul mondo che lo circonda, popolandolo di mostri di ogni tipo e trasformandolo in regno del Caos. Il compito di riconquistare le zone "infette" alla normalità della vita di ogni giorno fino ad arrivare al centro di questo maelstrom del caos e disattivare il motorone, liberando lo scienziato che l'ha creato e salvando il mondo dalla distruzione certa (o da un peggior destino) spetta a due temerari. Fino a ora, tra tutti gli specialisti del settore sopravvivenza, ne sono stati selezionati sei; vi è la possibilità di teleportare "vicino" alla macchina solamente due persone, per cui sarà vostro compito scegliere i due temerari tra i volontari con le caratteristiche adatte. Ognuno di questi ha tratti differenti dagli altri, e non solo a livello somatico: il mercenario (un tipo pelato con i gli occhialini tondi) è bravo un po' in tutto (le caratteristiche principali sono la vitalità, la saggezza, la velocità e l'"esperienza", che si accumula giocando) e un po' fuori di testa, infatti gli piace sperimentare un sacco di armi un po' "strane"; il brigante è più o meno come il mercenario, forse più affidabile; il gentleman è un tizio che se la sa cavare in ogni situazione e ciò che gli manca in vitalità lo recupera in intelligenza; il marinaio è il più forte del gruppo, è specializzato nell'uso di armi pesanti (per la serie "poche ma buone"); il thug potrebbe essere il fratello del marinaio se non fosse che in questo caso il navvie avrebbe ereditato tutto il cervello della





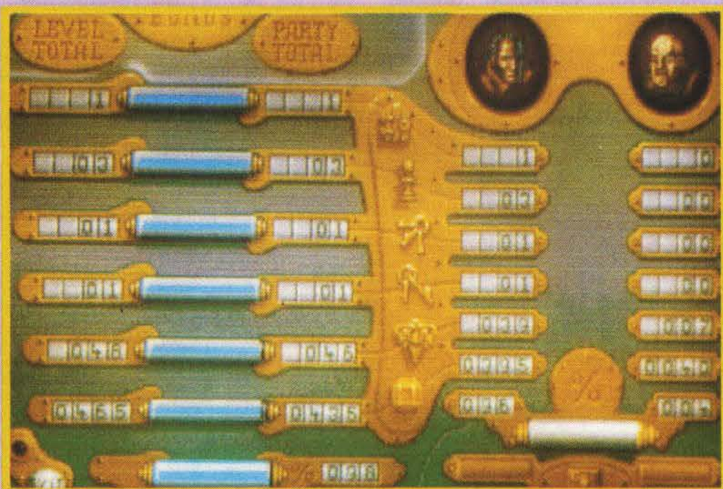
famiglia. Il bestione pelato è infatti decisamente stupido, è il più resistente; l'ultimo di quelli della sporca mezza dozzina è nientepopodimenoche un



predicatore: il più intelligente del gruppo, però forse un pochino carente dal punto di vista fisico...
Introdotti i sei protagonisti passiamo alla meccanica del gioco: iniziate con

lo scegliere se partire giocando da solo o con un amico (NB: si gioca comunque in due, uno dei personaggi, di regola il secondo, viene gestito dal computer con un comportamento commisurato alla capacità intellettiva del soggetto. Sappiatevi quindi regolare...), indi vi verrà proposto di cominciare una nuova partita o di continuarne (tramite un comodissimo sistema di password; lode al Comitato dei Bitmap Brothers) una precedentemente iniziata. Dopo di questo sta tutto alla vostra abilità con il joystick (o con il joypad, se lo collegate all'Amiga come facciamo qualche volta noi in redazione) e alla







collaborazione che vi sarà fornita dal vostro collega (sia umano che computer). A questo proposito è opportuno aprire una piccola parentesi relativa all'intelligenza artificiale del vostro pard: pare che una volta tanto il tizio che vi segue e che dovrebbe darvi una mano a sopravvivere cerchi di fare proprio questo; bisogna dire però che in ogni caso un posto di primaria importanza nei suoi pensieri sarà sempre occupato dalle monetine sonanti che compaiono quando si sacca un nemico. Sempre e comunque l'operato del vostro partner elettronico sarà proporzionato alla

sua saggezza (che voi siete in grado di variare, sempre solo in maniera positiva, tra un mondo e l'altro spendendo un po' di bei soldini), che influenzerà comunque anche il suo opportunismo (più intelligente, più disposto ad aiutare, più disposto a lasciarvi morire per raccogliere un paio di monetine o un bonus). Durante il gioco dovrete raccogliere (ormai dovreste averlo capito) le monetine che vi serviranno, ogni due quadri, a modificare le vostre statistiche o a far rivivere il collega defunto (potrete modificare anche le sue, di statistiche, ma coi SUOI soldi, chiaramente). Altro modo di aumentare la vostra potenza di fuoco o la vostra possibilità di utilizzare l'arma speciale (che varia da personaggio a personaggio) è quello di raccogliere i vari bonus disseminati per ogni livello. Lo

scopo principale della magnifica coppia è, livello per livello, quello di distruggere i vari "nodi" di potere che assicurano alla macchina del caos il controllo di quell'area (tra l'altro solo in questo modo vi sarà possibile accedere al successivo livello...). Una nota positiva anche per quanto riguarda i vari "enigmi" che pregnano ogni livello (chiavi, interruttori da distrugge-



re, ecc.) che vi permetteranno o meno l'accesso alle varie zone del livello. L'ultima osservazione riguarda la difficoltà del gioco: potrebbe forse sembrarvi difficile all'inizio, ma MA l'ha finito dopo solo tre giorni di gioco e anch'io sono sulla buona strada... Forse un po' poco per l'ultimo titolo dei Bitmap, no? Tutto il resto comunque eccellente.

Alex

VALUTAZIONE GLOBALE





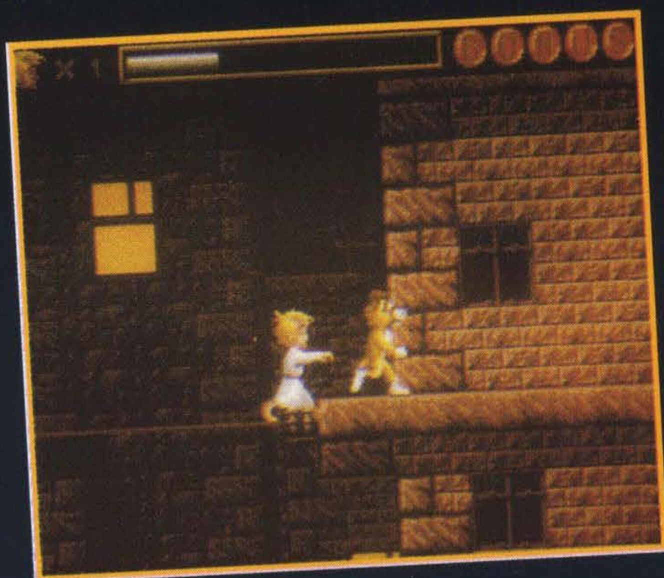



Sleep Walker

OCEAN (SOLO 1 MB)

Faceva un fottuttissimo tiepido quel giorno a Kipsville, a Kipsville fa sempre tiepido. Stavo dormendo come un ghiro, almeno fino a quando qualcosa non mi svegliò, quel qualcosa era il piede di Lee - il mio padrone - che mi calpestava la testa usandola come trampolino per uscire dalla finestra. Era in una crisi di sonnabulismo e io lo dovevo aiutare... vitaccia da cani!

Era una pacifica notte di primavera, tutti gli abitanti di Kipsville stavano dormendo beatamente. Tutti i problemi accumulati dalla popolazione durante le ore pomeridiane si stavano volatilizzati in copiose nubi soporipirefe. In città si respirava una fresca aria intrisa di calma e benessere. Tutto sembrava volgere al meglio, tranne che a Ralp, un fedele cagnolino, a cui ogni notte tocca fare gli straordinari, mai che riuscisse a dormire in santapace. L'origine dei suoi problemi canini è il suo padrone che soffre di una strana malattia, il



"Sonnambulismo Aggressivis". Lee (il suo padrone) non può fare come tutti gli esseri umani e passare tranquillamente la notte a dormire, no! Lui deve per forza farsi delle passeggiate per tutto l'appartamento, e poi al povero Ralp tocca corrergli dietro nel disperato tentativo di non fargli fare mostruosi capitomboli. Ma questa notte qualcosa di acido è successo! Per una distrazione di Ralp (dormiva) (Poveraccio d'altronde è comprensibile NdNuke), Lee, in preda ad una crisi di sonabulismo è riuscito a usci-



re dalla finestra, terrore, raccapriccio, che fare ora!
Si dice che quando scende la notte su una città questa si trasforma in una jungla, come d'altronde tu stesso potrai benissimo constatare.
Ralp, tutto sommato è un cane normale, un bastardino come ce ne sono tanti in giro, ma oggi qualcosa di veramente acido lo metterà duramente a prova la sua fedeltà. Preso dal panico e galvanizzato dal desiderio di ricondurre incolume il suo padroncino nel letto casalingo, si accorge di avere assunto dei super poteri, ora non è più un cane normale, ora è Super-Fido!
Potrà correre, saltare, usare il proprio corpo come ponte! Potrà essere schiacciato, investito, tramortito ed elettrizzato, ma nulla al mondo gli permetterà di desistere dall'azione intrapresa, ovvero salvare il suo padrone da eventuali sciagure.
Al contrario di Ralp, Lee non è per niente galvanizzato, è solamente addormentato. Di conseguenza soffrirà un "pelillo" quando verrà schiacciato, investito frul-



lato ecc...
C'è la farà il fidato quadrupede a ricondurre il proprio indifeso padroncino attraverso sei turbolenti livelli nella città più caotica che ti sia mai capitato di vedere?
Nel gioco impersonerete Ralp, e come avrete intuito il vostro compito è quello di riportare Lee a casa (possibilmente intero).
Per far ciò potrete usare a iosa i vostri poteri canini, i quali vi permettono di compiere azioni tipo: Camminare (questo è facile ci riuscirei anch'io), correre (vedi camminare), calciare, che è molto importante perché per far salire Lee su una piattaforma bisognerà assestargli un poderoso calcio nel ehm... ci siamo capiti. Inoltre potrete spingere Lee nella direzione desiderata, bloc-





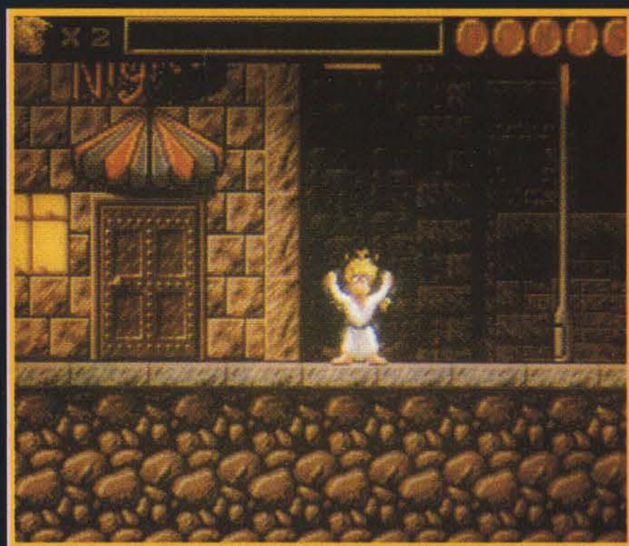
carlo momentaneamente oppure farlo girare nella direzione opposta. E per finire, se ne avrete l'occasione potrete anche tirare delle clavate in testa ai malintenzionati e formare ponti con il vostro corpo; naturalmente i superpoteri conferiscono anche una buona dose di immunità da traumi.

Quasi dimenticavo di dirvi che Ralph è in possesso anche di un'ottima memoria fotografica, ogni luogo che visita, lui se lo ricorda, sarà sufficiente premere il tasto (non ve lo dico leggetevi il manuale) per avere un'istantanea della sua mente, ovvero una cartina dei luogni visitati.

Gironzolando per Kipsville, avrete l'occasione di trovare qualche oggetto per terra, fregatevene di quello che vi detto la mamma e£ raccoglietelo poiché nella marggior parte dei casi si rivelerà molto utile.

Questi oggetti sono: un pallone rosso che conferisce a Ralph un tentativo extra. Un cuscino insonorizzato (?) che dona immunità a Lee per un tot di tempo. Una barba finta, che non ho mai trovato, ma che leggendo il manuale scopro che serve a individuare alcuni blocchi segreti (bha!). Un paraorecchie all'ultima moda che da a Lee un sonno più profondo. Cappello da vigile, riempie tutta la cartina. Tartina alla crema che forma un ponte sull'acqua (bho! da quando in qua le tartine fanno il ponte?).

All'inizio del gioco, premendo al barra spaziatrice si verrà posti di fronte ad una canonica schermata di selezione, in essa potrete decidere alcune cosille, come: Abilitare o disabilitare le animazioni, scegliere il grado di difficolta fra facile e difficile, modificare il numero di tentativi - 3 o 5 -, oppure scegliere il modo allenamento. Questo modo vi vedrà impegnati



in un livello dove ogni mossa da fare vi verra suggeruta dal computer mediante alcune scritte, che vi diranno calcia qui, corri la, ecc...

Un'altra cosa che dovete sapere è l'esistenza di livelli bonus, dove sarete soli e impegnati a correre a destra e a sinistra per un livello pieno raso di palloncini. In questo livello ci sono anche alcuni oggetti che vanno raccolti nell'ordine giusto per fromare una frase (in Inglese) vi faccio un esempio altrimenti è incomprensibile: Lamp (lampada) più postbox (buca delle lettere) meno box (scatola) uguale LAMP POST ovvero lampione, facile no!

Graficamente Sleepwalker è ben fatto, la grafica è dignitosamente definita e ben colorata, lo



scrolling invece si mantiene su dei buoni livelli, essendo molto fluido e non scattando quasi mai. Molto carina l'animazione all'inizio del gioco deove si vede Lee che esce furi dalla finestra. Il sonoro si mantine su livelli medio-alti, nonostante durante le fasi di gioco siano disponibili soltanto gli effetti sonori. La giocabilità è grande, naturalmente all'inizio bisognerà prenderci un attimo la mano e fare lunghe sessioni nel livello pratica, ma una volta entrati nello spirito del gioco è molto difficilile che riusciate a uscirne molto facilmente. Intuitivamente al discorso fatti pocanzi la longevità di SleepWalker sarà sicurante elevata, a meno che non odiate poroprio questo genere di giochi. Tirando le somme, definirei questo programma un buon acquisto, dedicato a tutti coloro



che cercano una pausa di svago dopo una mattonosa partita alla loro simulazione più caotica. Dedicato anche a chi cerca una pausa di svago anche non avendo giocato ad una caoticissima simulazione, ma che può essere tornato benissimo a casa esausto da scuola.

Giovanni "D&A Manager" Papandrea



ACTION

MICROIDS

Trovare una compilation sportiva senza nemmeno un gioco di calcio è decisamente un fatto raro di questi giorni. Che poi i giochi contenuti siano tutti di alto livello, però, è da verificare...

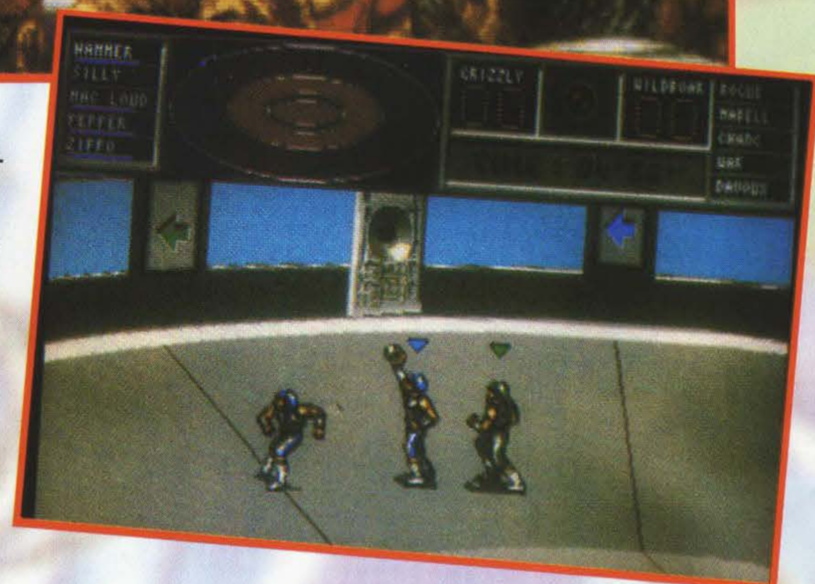


SUPERSKI 2

Come si può facilmente intuire dal titolo, ci troviamo di fronte ad una simulazione di discipline invernali. I giocatori(da uno a quattro) dovranno cimentarsi nelle più importanti competizioni invernali quali slalom speciale, slalom gigante, bob, hot-dog (che non è una gara a chi mangia più panini, ma una sorta di disciplina acrobatica), salto con gli sci, discesa libera, difendendo i colori della propria nazione e lottando contro tenaci avversari digitali (a dire la verità, tutti con delle espressioni piuttosto ebeti). La realizzazione non è decisamente il massimo, quindi diciamo che si tratta di un prodotto solo per gli amanti e gli emuli di Tomba & compagnia bella.



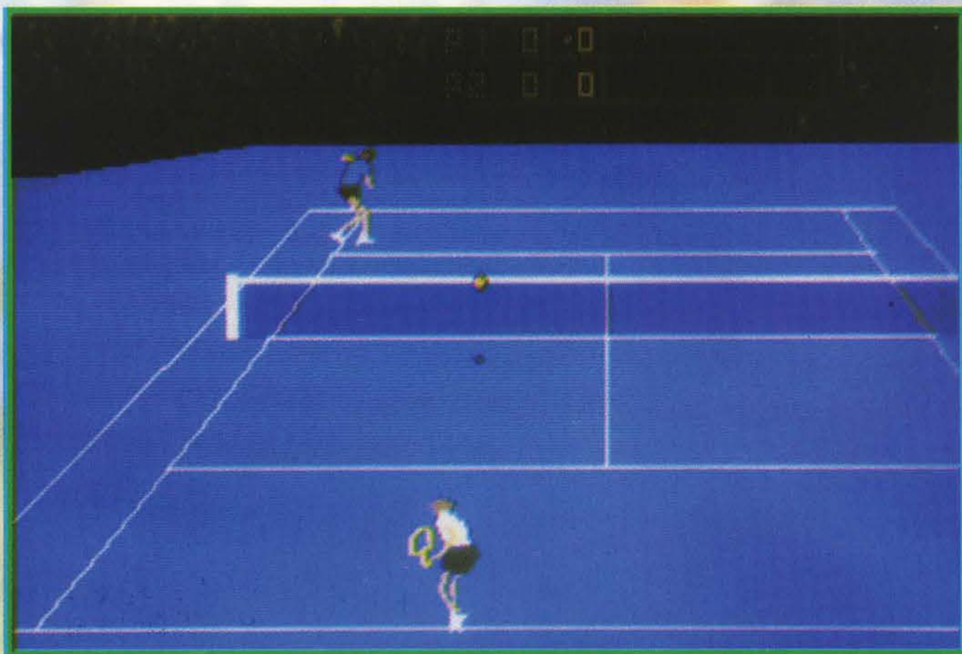




KILLERBALL

Sulla scia dell'incredibile successo di Speedball 2, i programmatori della Microids hanno tentato di emularne le caratteristiche che decretarono il trionfo del prodotto degli oramai mitici Bitmap Brothers: violenza, metallo pesante, velocità, nessuna regola. Ne è uscito un prodotto che più che avvicinarsi ai due Speedball, somiglia più che altro all'antichissimo gioco per il Commodore 64 che, se la mia memoria di ferro (?!?!) non mi inganna, si chiamava Rocket-Ball ed era palesemente ispirato al film di culto degli anni '70 intitolato Rollerball. Nella pellicola, due squadre composte da un paio di giocatori cavalcanti velocissime motociclette e altri muniti solo di semplicissimi pattini a rotelle, si affrontavano senza regole all'interno di una arena circolare dove vinceva la squadra che riusciva a piazzare più "biglie" nella porta degli avversari (nella fattispecie un buco posto nel muro ad altezza uomo). Ecco quindi che il giocatore è costretto (giusto perché ha comprato questa compilation, se no chi glielo farebbe fare?) a guidare una delle otto squadre disponibili, cercando di risalire la china partendo dalla Minor League e raggiungendo la Elite, lega nella quale non c'è più tempo limite e la partita finisce quando una squadra perde tutti i suoi giocatori per infortunio. Killerball può essere considerato una versione riveduta e non corretta di Rollerball o se vogliamo la conversione, a distanza di dieci anni, del gioco per 64 con un solo grande ed unico problema: la mancanza di giocabilità e la monotonia congenita che affligge questo prodotto. Peccato.

SPORTS





ADVANTAGE TENNIS

Penso che il tennis, insieme al calcio e al basket, sia lo sport che ha avuto un'infinità di simulazioni su qualsiasi formato esistente. Riuducendo le regole ad un lapidario"bisognamandarelapallinaaldilàdellareteinuncampodelimitatodadellerighebianchemedianteunattrezzochesiimpugnachiamataracchetta", passiamo subito alla descrizione del gioco. Sono disponibili le solite opzioni come l'allenamento, l'esibizione e la stagione completa che permette di disputare i diversi tronei del Grande Slam e progredire così nella classifica ATP. Caratteristica unica di questo gioco è la possibilità di scegliere due sui quattro colpi speciali disponibili quando creerete il vostro personaggio. E'inoltre disponibile l'opzione per verficare i colpi messi a segno, i soldi accumulati, e le diverse classifiche durante il gioco. Advantage Tennis ricorda molto il vecchio ma sempre ottimo International 3D Tennis della Palace o il più recente Tennis Cup 2, sfoggiando una grafica ed una giocabilità molto elevate. Un buonissimo programma sotto tutti i punti di vista che non può mancare a tutti gli appassionati di Tennis e non.



GRAND PRIX 500cc II

Poteva mancare in una miscellanea del genere un simulazione motoristica? Naaa! Ecco quindi che ci troviamo di fronte questo bel (??!?!) programma che vi calerà nei panni di un impavido pilota a bordo del suo centauro alla ricerca di vittorie sui circuiti internazionali per diventare campione del mondo.

Le opzioni sono oramai uno standard: pratica, esibizione, e campionato.

Sono disponibili tutti i circuiti del vero Campionato del Mondo, visualizzati, durante la gara, in un pannello di controllo, dove vengono indicate, oltre alla posizione attuale, anche il tempo della gara e la velocità, mentre il resto dello schermo è dedicato alla corsa vera e propria, in cui guiderete la vostra motocicletta con la ipersfruttata "vista da dietro".

MEGACOMMENTONE GLOBALE.

Ma... Boh... Uff... Cosa posso dire... Sinceramente sono senza parole. Penso che questa compilation sia un clamoroso buco nell'acqua. Perché, direte voi? Per i motivi che vò ora ad elencare. Dei quattro giochi proposti dalla Microids, solo uno è decisamente al di sopra della media (che è Advantage Tennis che, a suo tempo, si beccò un bel Top Score), mentre gli altri non escono dal limbo della mediocrità più assoluta. Superski 2 non si merita nemmeno un minimo paragone con Winter Challenge della Accolade, tantomeno con il mitico Winter Games della Epyx, in quanto risulta noioso e senza un minimo di interazione giocatore / personaggio / disciplina. Killerball è, come detto prima, monotono e stantio e pessimamente disegnato. Non parliamo poi di quella fetecchia che è 500cc 2: abominevole! Se vi dico che secondo me si poteva chiamare Grand Prix Triciclo 2 vi ho già detto tutto, perciò compratevi, se già non l'ave-



te, il bel No Second Prize della Thalion.

Se volete una bella compilation state alla larga da questa(o compratela solo se non avete Advantage Tennis), andate in un negozio di dischi e fatevi dare Tears Roll Down oppure Incesticide così, oltre a risparmiare soldi, vi ascolterete pure della buona musica e avrete finalmente una compilation decente. Augh!

Andrea "MAO" Della Calce

VALUTAZIONE GLOBALE



IDEA

Dribbling

Qualche mesetto fa, la Idea usciva con Championship of Europe, un gioco molto atteso che deluse tutti gli amanti del gioco del calcio. Ora è uscita la versione definitiva dedicata al nostro campionato, anche se i risultati...

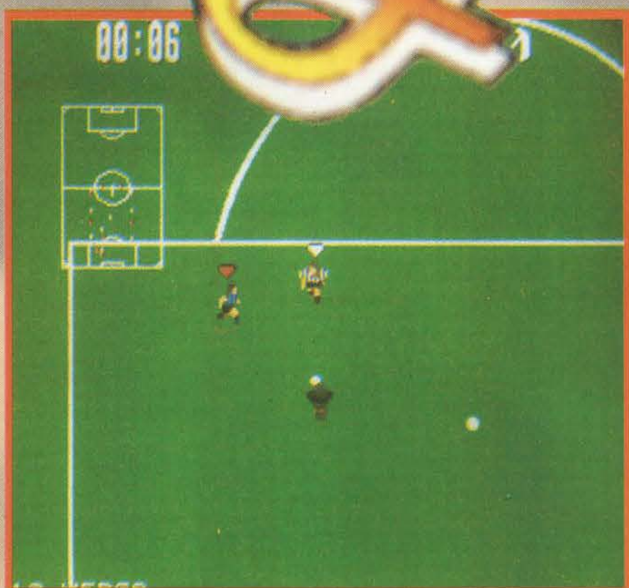
Nell'ormai lontano 1992, Kick Off era ancora l'indiscusso leader per quello che concerneva i videogiochi dedicati al calcio (poi è arrivato Football Champ...ndRaf), ma diverse software house cercavano già da tempo di spodestarlo da questo inviolato trono. Le prime foto, che spesso ingannano, avevano proiettato la Idea come una delle pretendenti più accreditate, ma dopo poco tempo questa importante casa italiana uscì con un prodotto non esattamente esaltante chiamato Champion of Europe, dedicato ai campionati Europei. Giocabilità pessima, animazioni brutali, un gioco squallido che si meritò un votaccio sul nostro TGM. La Idea giustificò questo fiasco annunciando che l'uscita del suo vero prodotto (Dribbing) era solo stata rimandata. Sembra che ora l'attesa sia definitivamente finita, e ci siamo ritrovati così con la scatola del gioco tra le mani...
Vediamo ora di provare per voi Dribbling e inseriamo baldanzosi il dischetto nel nostro Amiga. La prima schermata che si presenta sul vostro schermo vi darà la possibilità di decidere le condizioni del tempo e la durata di ogni partita. Dribbling, forse lo sanno già tutti, è dedicato al campionato più bello del mondo: l'inglese (Fasciano!!! ndRaf)... ehm, scusate, l'italiano. La stagione relativa al gioco è ovviamente quella in corso nella quale il Milan ha praticamente vinto lo scudetto con 33 punti di vantaggio (aggiornato al 7/3) sulla seconda, il Pescara, visto che le altre 14 squadre di serie A sono fallite.
Dopo aver personalizzato il gioco con le scelte sopra nominate, dovrete scegliere quale squadra rappresentare e quanti giocatori, con un massimo di due, parteciperanno al gioco. Ok, finalmente la prima giornata stà per avere inizio: le squadre entrano in campo... Aaagh!!! Non hanno soppres-











so queste schermate!!! Effettivamente la salita dei giocatori ci aveva impressionato a dir poco in modo negativo perché graficamente povera anche per un Commodore 64. Vabbè facciamo finta di non aver visto nulla. Siamo arrivati al calcio d'inizio e finalmente notiamo qualcosa di buono. Possiamo con certezza affermare che questo nuovo prodotto è stato senza dubbio revisionato con buoni risultati. E' quasi impossibile riuscire a modificare un prodotto nato male e farlo diventare un gioco meritevole di quattro o cinque stellette, dobbiamo quindi prendere atto di quello che Dribbling riesce a concedere al giocatore senza dimenticare che le case italiane non sono ovviamente all'altezza di Psygnosis, Sensible Software ecc...

La grafica è accettabile e il controllo è un misto tra i vari Kick-Off e Sensible Soccer, con palla che cammina davanti al giocatore, e tutti gli altri prodotti calcistici a controllo "colloso". In Dribbling infatti il giocatore con il possesso del pallone si può muovere liberamente, dribblando, correndo o altro, per qualche secondo dopo di che la palla verrà automaticamente lanciata di qualche metro nella direzione nella quale il calciatore è indirizzato. Una buona Idea (battutona...) visto che il controllo di palla tipo Kick-Off non è mai stato digerito da tutti.

I passaggi sono quasi intelligenti - ma non troppo - visto che spesso si sbaglia e per quanto riguarda il tiro è stato aggiunto l'immancabile after touch. Note dolenti riguardano principalmente il portiere, oltre ad essere lento è animato in modo scandaloso (perché non hanno fatto qualcosa di più?). Alla fine della partita poi avrete la possibilità di assistere ad un'interessante puntata senza errori di 90° Minuto (impossibile, vero?) nella quale potrete osservare i gol e le migliori azioni delle altre partite del campionato di serie A. Entusiasmante, l'ho sempre sognato, ed addirittura non contenti del programma, potrete andare ad acquistare il giorno dopo la mitica Gazzetta dello Sport leggendo così la prestazione della vostra squadra.

GENOA
INTER
JUVENTUS
LAZIO



Bello vero? Riuscirete però a terminare un campionato senza poter salvare? E' umanamente impossibile vero?

Come si può giocare ininterrottamente per 36 partite? Lasciamo perdere...

Tirando le somme, Dribbling è una buona evoluzione di Champions of Europe, che riesce a raggiungere gli standard minimi dei giochi di calcio e niente più. Notevole lo sforzo rispetto al predecessore, interessante il contorno delle partite e buona l'introduzione dei vari giocatori effettivi e così via. La morale è sempre quella, ovvero "fate voi", ma se avete Sensible Soccer o Kick Off 2 e ne siete soddisfatti, non troverete nulla di interessante.

Massimiliano Pescatori

VALUTAZIONE GLOBALE





SPACE C... TH... VOYAGE

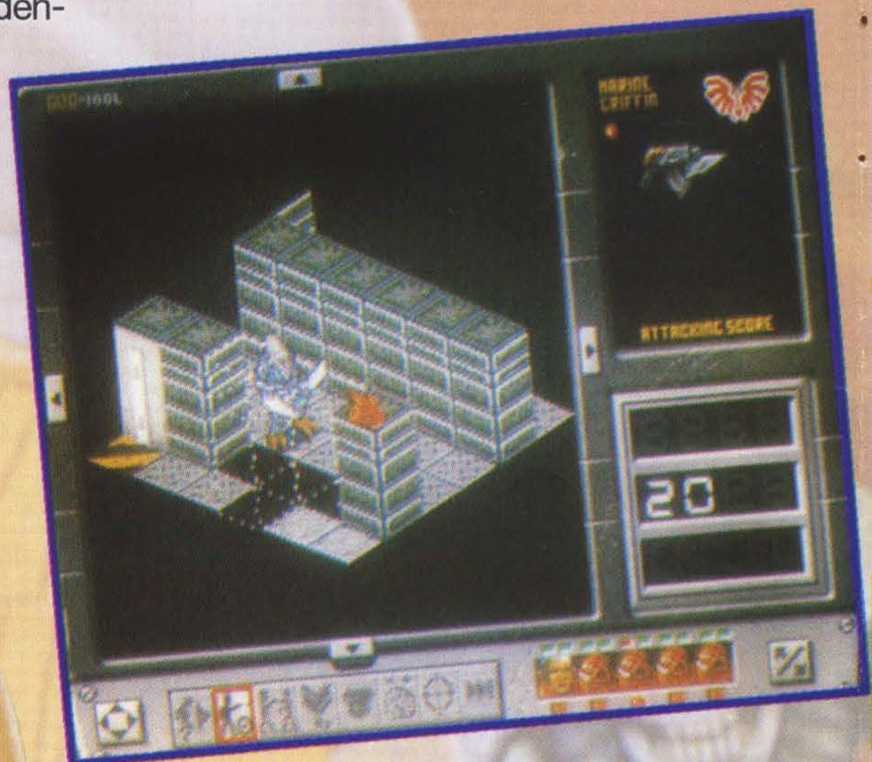
GREMLIN



Bolter, Plasma, Flame Thrower, Combi-Weapon e Mamma Succhiona; questo ed altro ancora nel data disk di Space Crusade, conversione del gioco da tavolo della Games Workshop noto in Italia come Star Quest...

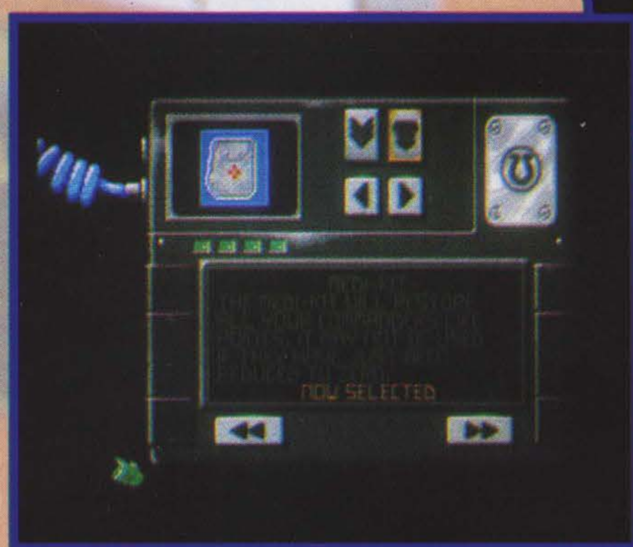
Non era più possibile andare avanti in quel modo, troppe navi stavano sparendo nello spazio senza nessuna traccia apparente, entravano nell'iperspazio e PUFF!, chi si è visto si è visto, tutto finito.
Ci doveva senz'altro essere una spiegazione razionale, un qualcosa che spiegasse il motivo di queste sparizioni.
Tutto era cominciato pochi anni dopo l'inizio della colonizzazione dello spazio, l'uomo aveva appena scoperto la possibilità di viaggiare nell'iperspazio (una dimensione parallela che permette a un'astronave di percorrere centinaia di anni luce in poche ore!) quando un giorno un vascello terrestre scomparì e riapparse dopo tre mesi in un settore totalmente fuori dalla sua rotta.
Le forze di vigilanza misero subito al corrente l'Imperatore il quale, evidentemente preoccupato, decise di recarsi sul luogo di persona per constatare la gravità della situazione; prima di salire a bordo del relitto vennero lanciate due sonde destinate a rilevare la presenza di forme di vita a bordo; una sonda tornò con delle rilevazioni che contemplavano la presenza di vita organica mentre l'altra...non tornò. Inizialmente si pensò a un guasto e le famiglie dei presunti passeggeri del vascello vennero avvertite che l'equipaggio della nave era salvo (o almeno così pareva visto che qualcosa di vivo a bordo c'era).
Nel frattempo l'Imperatore decise di salire a bordo con una scorta, non l'avesse mai fatto! Le forme di vita che la sonda aveva identificato erano effettivamente presenti, ma non erano umane; alieni, di tutte le razze e le forme, le truppe del Chaos, un

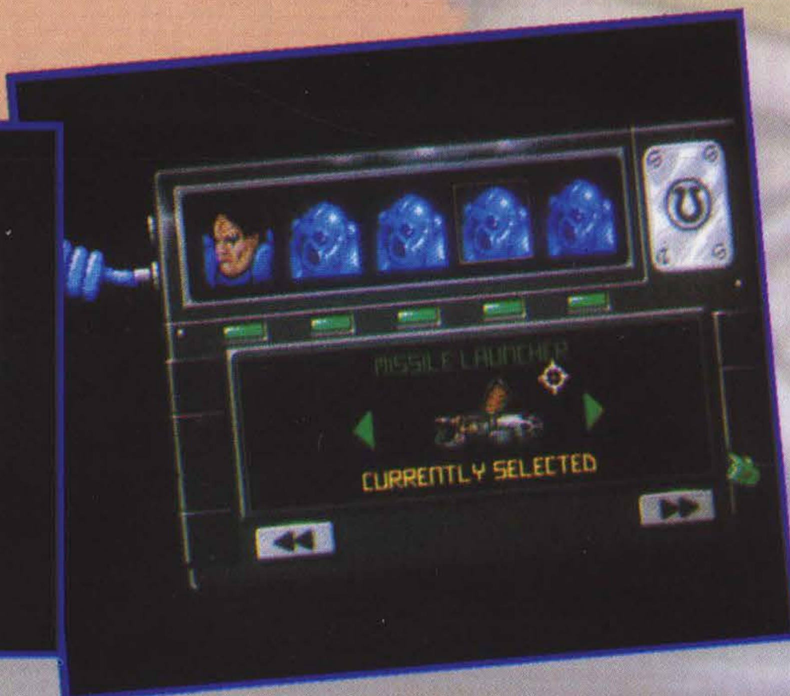




rusade
ne
Beyond







esercito ben organizzato, armato e numeroso, l'Imperatore si salvò per miracolo mentre la scorta periva sotto i violenti colpi infieriti dai Marine del Chaos, dai SoulSucker e compagnia bella.
La stessa sorte toccata alla scorta colpì migliaia e migliaia di viaggiatori che nei mesi a seguire decisero di lanciarsi "a velocità Warp".
L'Imperatore, sempre più spaventato da questa nuova minaccia che si stava avvicinando compromettendo il suo potere e la sua carica, decise di istituire un corpo speciale d'intervento denominato La Legione Astarte, uomini fieri, ex mercenari, combattenti senza paura che venivano arruolati per combattere il Chaos e le sue forze, gli Space Marines (altro nome affibbiato ai legionari) erano in pochi, ma molto armati, giravano in gruppi di cinque e potevano portarsi con loro tanti di quegli oggettini che ogni passeggero dell'ATM ha sempre sognato: pistola al plasma, lancia missili, cannone d'assalto, asce per i combattimenti corpo a corpo, lancia fiamme, spade laser e bolter.

Tutte queste armi potranno essere usate dai vostri marine (ad eccezione delle spade, delle asce e del bolter pesante che sono equipaggiamenti destinati solo al capitano del gruppo) per nuclearizzare ogni sorta di alieno che incontrerete.
Questa; a grandi linee, è la storia che





Space Crusade
The Voyage Beyond



sta dietro a Space Crusade, vecchio gioco della Gremlin che ora ha a sua disposizione un data-disk con 22 nuove missioni, nuove armi, nuovi gradi e qualche regola in più.
Per chi già conosce Space Crusade nel nuovo data-disk è stato eliminato il cannone d'assalto (lo so, lo so, è una grave mancanza) che è stato sostituito da un fantastico lanciafiamme, ci sono poi nuovi gradi per i capisquadra (che possono importare la loro squadra dal gioco originale, peraltro compreso nella confezione): Contrammiraglio, Ammiraglio e Ammiraglio di squadra; avrete poi la possibilità, una volta raggiunto un grado di quelli "nuovi", di avere un marine o più di supporto (in pratica se vi accoppano il tipo col bolter, un altro armato allo stesso modo vi raggiungerà), molto molto comodo!
Il gioco è rimasto in sostanza sempre lo stesso con tutti i pregi e i difetti presenti nell'originale ovvero: struttura di gioco molto ben impostata, icone intuitive e realizzazione tecnica appena sufficiente senza nessun particolare degno di nota; personalmente sono rimasto piacevolmente impressionato da questo data disk, principalmente perché conosco il gioco da tavolo, per chi invece non ne sa niente, Space Crusade e relativo data disk possono risultare solo un'esperienza carina, discretamente divertente, ma forse un po' lunga da portare avanti; per riuscire infatti a ottenere qualche risultato degno di nota del tipo "promozione" dovrete faticare non poco (anche se poi verrete gratificati sicuramente...).
Un aspetto positivo che mi sembra comunque impossibile da trascurare è senza dubbio la possibilità di giocare in tre, naturalmente non contemporaneamente, ma con i soliti turni che, a volte, contribuiscono a spezzare la continuità di gioco, ma chi è già abituato a giocare con giochi simili (tipo il vecchio Laser Squad) non verrà toccato da questo, chiamiamolo così, difetto.







In definitiva ci troviamo di fronte a un'ottima operazione commerciale che permetterà a chi non ha l'originale di comprarlo assieme al data-disk senza nessuna spesa aggiuntiva (e anche vero che chi ha già l'originale sarà un attimino contrariato, ma non si può certo avere tutto dalla vita!), divertendosi il doppio con gli amici; un ultimo consiglio, giocate in inglese perché vedere un terribile alieno pronto a uccidervi e scoprire che il suo nome tradotto (coi piedi!) corrisponde a Mamma Succhiona, oppure lanciare una bomba classificata come Bomba Squaglia è quanto di più squallido vi possa capitare...

Stefano "BDM" Petrullo



VALUTAZIONE GLOBALE

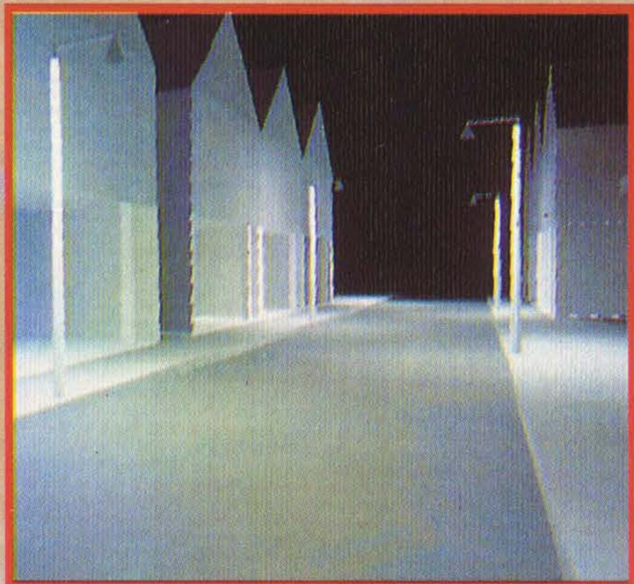


VIRTUALMENTE UN AFFARE

Avete presente tutte le storie riguardanti Realtà Virtuale & compagnia bella che va tanto di moda adesso? Se pensate di finire a fare l'amore con un giardiniere leggete qua, perché vi sbagliate di grosso (per fortuna)....

Se invece state pensando a giochi come i simulatori della Virtuality oppure quel Nightmare che potete trovare al Trocadero, la mega salagiochi londinese, o meglio ancora in qualche fiera tipo Smau o Sim in cui si sono svolte di recente delle dimostrazioni in proposito siete già più vicini.
Spiegare cosa sia la realtà virtuale è abbastanza difficile anche perché il titolo è già di per sé abbastanza esplicativo, si tratta della riproduzione di un ambiente, un oggetto o qualsiasi altra cosa in modo che sembri, per l'osservatore, vero, o meglio virtualmente reale.





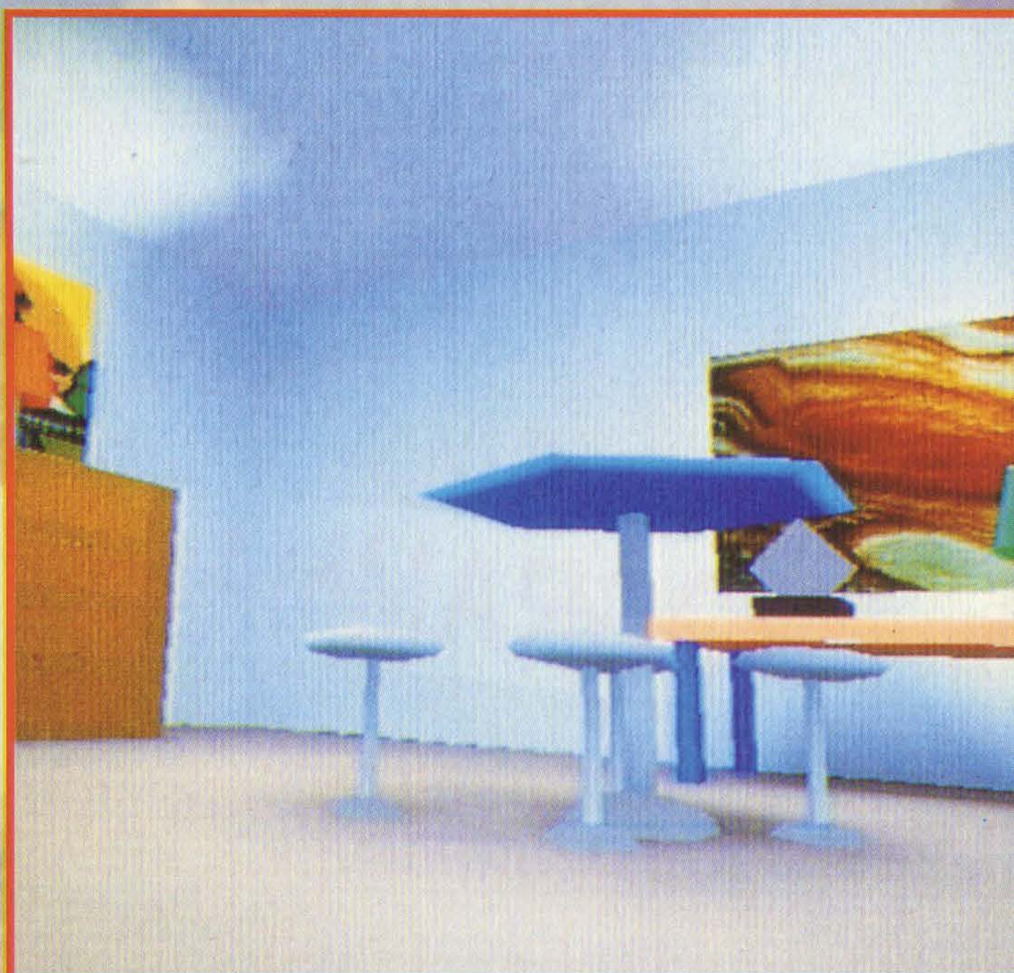
Il metodo per generare immagini esiste già da un pezzo (mai sentito parlare di Computer Graphics?), le uniche vere novità sono una velocità (del computer) sufficiente a far muovere le immagini generate in tempo reale e gli stratagemmi per farle apparire reali all'osservatore. Si tratta di visori di vario tipo; il più diffuso è il "casco" con visore: in questo modo muovendo la testa si muove anche la propria visuale all'interno dell'ambiente computerizzato, si è insomma virtualmente presenti in questo ambiente, grazie anche al doppio monitor (uno per occhio) per una visuale tridimensionale. Ci sono poi i mezzi di manipolazione come il classico guanto che vi permette di manipolare oggetti nell'ambiente virtuale, prendere, spostare, etc. e che (in alcuni sistemi) reagisce attivamente al contatto con pressioni sulla vostra mano.
Il motivo per cui TV nazionale, quotidiani e ora perfino TGM Action si siano scomodati a parlare di un argomento le cui applicazioni sono per il momento abbastanza limitate è essenzialmente che si tratta di un argomento che solletica la fantasia, permette a fior di filosofi di esprimere profonde riflessioni e previsioni per un'evoluzione futura che sono più vicine a Lawnmover Man che alla concreta (e non virtuale) realtà.



Molto più seriamente ci si è messa la ATMA (misterioso acronimo di un ancora più generico Advanced Technologies in Mainframes Applications) con la produzione di sistemi per la realtà virtuale a basso costo.
I modelli in produzione sono quattro, di diverse prestazioni (e ovviamente prezzo) per diverse esigenze.
Il più semplice (si fa per dire visto che qui si utilizzano sistemi Unix e fior di hardware dedicato, altro che il 2000 taroccato del Virtuality) è il Provision 100 VRX, dotato di tutte le specifiche base per la generazione di grafica poligonale a 35k poligoni al secondo (per ogni occhio, ovvero schermo) con ombreggiature di Gourad (particolare algoritmo per generare ombreggiature sugli oggetti in maniera rapida ma realistica) e naturalmente tutto quanto necessario per l'elaborazione di sistemi tridimen-



to alla creazione degli elementi dell'ambiente in modo da lasciare il 486 libero di svolgere la particolare applicazione richiesta dall'utente).
Il Supervision è infine il sistema più potente in commercio, l'architettura parallela gli permettono la bellezza di 280k poligoni al secondo con la possibilità di includere nell'ambiente virtuale immagini e suoni reali (ovvero digitalizzati ma non sintetizzati, creati).
Tra i simpatici "gadget" ci sono il solito casco e altri tipi di visori a cristalli liquidi il guanto Cyberglove, una specie di mouse per



sionali.
Come si vede non si tratta di semplici personal, sono sistemi dedicati, e ancora più professionale è il 200VRX che utilizza coprocessori grafici come gli Intel i860, che ha la possibilità di multiutenza incrementando la potenza di calcolo a seconda del numero di persone che si vogliono fare interagire con il sistema virtuale.
Il 200 VTX è simile al precedente ma con notevoli miglioramenti grafici con un hardware dedicato alla creazione di immagini con texture mapping (avete presente Ultima Underworld o Legends of Valour, si tratta in pratica di disegni che si avvolgono come la stagnola su oggetti poligonali) oltre alle solite ombreggiature, etc. (tutto il sistema è basato su hardware dedica-



movimenti 3D oltre a sistemi per la gestione avanzata del suono tridimensionale e infine un pacchetto software per applicazioni in realtà virtuale su PC e altre macchine.
Questi sistemi permettono di sviluppare una qualsiasi applicazione in realtà virtuale vogliate, che si tratti di costruirvi una seconda casa virtuale o di creare una macchina da gioco tipo il Virtuality. Le applicazioni videoludiche di questo tipo di macchine sono tra le più conosciute e affermate (non aspettatevi una console in ambiente virtuale, stiamo parlando di giochi da bar), ma c'è altro che sta venendo alla luce come applicazioni in architettura e in generale in tutte quelle applicazioni di progetto in cui "dare un'occhiata" al prodotto finito prima di costruirlo può essere una buona idea.
Le prospettive sono molto più ambiziose, c'è la possibilità di una rappresentazione di dati del tutto nuova che a sua volta potrebbe portare a risvolti imprevedibili, certo i tempi dei "Cowboy" di William Gibson sono ancora lontanissimi, ma lasciateci sognare (per ora senza un monitor davanti agli occhi).



Stefano Giorgi